SUPER FAMICOM®
ゼルダの伝説®
神々のトライフォース
ワールドガイドブック
ヘッドルーム／編・著
大陸書房

▲

ワールドガイドブック

▲

▲

ヘッドルーム／編・著

大陸書房

SUPER FAMICOM®

神々のトライフォース

ワールドガイドブック

ヘッドルーム／編・著

大陸書房

もくじ

表紙イラスト／富士 弘

この本の使い方

本書は『ゼルダの伝説』をより楽しんでいただくための副読本です。「あるがままの世界を楽しむ」というこのゲーム本来の醍醐味を損なうことなく、困ったときは頼りになるような内容を目指しました。

まずはハイラルの世界を知ることから——

第１、２部　ハイラルワールドガイド

ハイラルの世界を旅する冒険者のためのガイドブックです。ここでは極力ストーリーに関わる情報を抑え、純粋に世界そのものの紹介をするように意識しました。旅行ガイドのつもりでご覧ください。第１部光の世界編と、第２部闇の世界編があります。

アイテムが鍵を握るRPGだから——

第３部　全アイテム・コレクション

ハイラルの世界で手に入るアイテムのすべてを、分類して解説します。持っているだけで効果のある装備アイテム、使用するアイテム、ストーリーに関わる特殊なアイテム、敵の出す一時的なアイテムなど、その役割や目的別に分類しました。

敵を知ることが攻略の第一歩——

第４部　敵キャラクター図鑑

このゲームに登場する敵キャラクターたちを、おもに出現場所別に分類しました。個性的な敵が多く、兵士でもかなり頭のいい敵がいますから十分に特徴を知ってから攻略しましょう。また、こんなヤツもいたなあと、図鑑としても楽しめるでしょう。

位置関係を頭にたたき込もう——

第５部　全ダンジョンマップ

すべてのダンジョンを完全網羅したマップファイルです。攻略の興を殺がないように、マップそのものを生のデータとして提供するのみにとどめておきます。もし、わからないことがあれば、「チェックポイント」を読んで参考にしてください。

悩んだときはここを見よう——

第６部　応用知識編

「ここでこれをすればこうなる」という具体的な攻略情報ではありませんが、さまざまな局面でより有利にゲームを進めるための方法を紹介するページです。ハートのかけらの集め方など〝かゆいところに手が届く〟ようなテーマを選びました。

第1部

ハイラルワールドガイド

光の世界編

このゲームらしい自由な楽しさを満喫できる光の世界――。先を急がず、たまには観光気分で散策を楽しむのもオツなもの。ガイドブック片手に、違った角度からハイラルの世界を見渡してみよう。

ハイラル城とその周辺

主人公の家は、この国を治めるハイラル城のおひざもとにある。さすがに治安がよく、緑も多く風光明媚と言いたいところだが、最近は城の兵士たちの様子がおかしいとか。注意して見て回ろう。

地理

大きな城の周りは、お堀で囲まれている。このお堀はそのまま川につながっていて、周囲には平坦な草原や木立が広がっている。場所によっては深い森もある。

交通の便

主人公の家を中心とした地域だけに、安心して歩き回ることができる。ただし、城域に入るにはお堀に架けられた橋を渡らねばならず、多少面倒だが……。

•エリア別解説•

この地域は、４つのエリアに分けて紹介することにしよう。

木立が点在する主人公の自宅周辺、ハイラル城域、巨岩が転がっている東側の荒れ地、そして城の北側にある東西に広がる草原。どこも比較的のどかな地域だ。とくに、花壇の花が咲き乱れる教会周辺はぜひとも訪れたいものだ。

1 主人公の自宅周辺

主人公の家は、崖に囲まれた台地の上に建っている。北側には林を抜けるとハイラル川が流れ、その川にはハイラル城の正面に当たる大きな橋が架かっている。この辺りの川幅は最大なので、渡るためには橋を通るしかない。

2 ハイラル城

古くからこの地を治めている、歴代ハイラル王の居城だ。ハイラル川の水を引いたお堀に囲まれ、立派な城壁が巡らされている。美しい中庭が広がり、正面には城の塔が望める。文化的に見ても、堂々たる建造物だ。

3 東の荒れ地

緑豊かなこの地域のなかで、ここだけは不毛の地のようである。自然の摂理か、何物かの意志か、巨岩が規則正しく並ぶ荒れ地だ。とくに見るべきものはないのだが、四方からの道が集中する交通の要衝でもある。

4 教会と墓地

ヘブラ山の南麓に当たり、草原に日差しの降り注ぐ美しいエリアである。教会の前庭の花壇は整えられ、西側の墓地も決して暗さを感じさせない。とはいっても、魔物の多いこの地のこと、幽霊の数体はふらふらと漂っているのだけれど……。

主人公の自宅周辺

城の正面に当たるこのエリアは、国でも有数の平和な場所だ。台地の上に主人公の家は建っており、北方を眺めれば、城の塔の向こうにヘブラ山が望める。

■主人公の自宅

林のなかの一軒家が、主人公の家だ。1部屋だけで決して広いとはいえないが、2人暮らしなので十分だろう。

部屋にはランタンが置かれているほか、めぼしいものはないが、壷に隠されたハートは、出発するたびに役立ってくれるはずだ。

←ほとんどログハウスみたいな簡素な家。いい感じだ。

→部屋の隅にはランタンの入った宝箱が置かれている。

■裏の林

ハイラル地方の樹木は、幹が太く、まん丸い樹形をとる広葉樹が多い。森林も数ヵ所に見受けられるが、主人公の家の裏辺りでは草原にまばらに立っている程度だ。

木々のなかには果実を付けているものや、なにか引っかかっているものもある。

→正面にハイラル城を望む木立。この辺には魔物もいない。

見どころ

ハイラル城の大橋

城の正面に架かる大橋にも、古い歴史がある。伝説に登場する七賢人や王族たち——彼らもこの橋を渡ったのだろうか。

←白い石で組まれた、風格ある橋だ。

謎の石積み

この地方には、いわくありげな石積みが散見される。主人公宅の西側にもひとつあるが、いったいどんな意味があるのだろうか。

←崩すこともできる？　下には……。

重厚かつ壮大な伝統的建造物としてのハイラル城は、歴史的な意義も大きい。外観はむろんのこと、整えられた中庭や内装も見逃せない。

■ハイラル城

前面に回廊を巡らせ、塔を中心に両翼を広げたかたちの城だ。白壁がハイラルの強い陽差しに映えて美しい。

1階中央が大広間で、豪華な王の居室は2階に位置している。

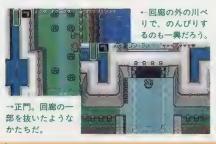
←2階の回廊から見た、塔の入り口。内部ではつながっていない。

■外堀と正門

回廊の周囲には外堀が巡らされている。その内側はちょっとした公園になっている。

南面する位置には正門があり、ここを通らなければ城内には入れない。入城する前に、豪壮な門構えをじっくりと眺めてみよう。

←回廊の外の川べりで、のんびりするのも一興だろう。

→正門。回廊の一部を抜いたようなかたちだ。

■中庭と正面口

正門から城の玄関ともいえる正面口までは美しい石畳が敷かれており、その左右には整えられた庭園がある。

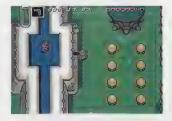
右手奥には地下への入口らしき建物が見えるが、これは、回廊の外へとつながる秘密の脱出路だったようだ。

←ほかではあまり見られない珍しい植物もたくさん植えられた、エキゾチックな庭園だ。かなりの広さがある。

←地下へと続く入口が見える。もともとは脱出用のルートだが、正門から城に入れないときにはここから入ろう。

■回廊

回廊は城壁としての役割を持つものだ。内部は通行できないが、城の2階から外に出て、上を歩くことはできる。

←時折、巡回の兵士が歩いている。彼らの多くは、爆弾を投げ落として攻撃する爆弾兵だ。

ハイラル城内部

ハイラル城の内部は、4つに分かれている。大広間、王の間、地下、その他の通路だ。

大広間と通路

城の1階は、大広間を中心に、周辺の小部屋とそれを結ぶ通路で構成される。

王の間

2階は広々とした王の間があるだけだ。赤い絨毯とカーテンが印象的である。

地下通路

城の地下には地下牢があるが、そのほかにも城の内外を結ぶ秘密の通路が2本あるとか。暗い通路だが、一度はのぞいてみよう。

→単なる通路でも、非常に劇的な構造をした場所が数多くある。

東の荒れ地

ハイラル城の東に位置する不毛の地。しかし、ここは交通の要衝でもあり、付近には数本の道標が立っている。

巨岩が並ぶ荒れ地

このエリアには、規則的な配列で巨岩が並んでいる。何者かが並べたのか、なにか意味があるのか、それは不明だ。

←本来は交通の要衝ともいえる場所だが、オクタロックなどの危険な生物が生息しているため、人々はあまり近寄らない。

見どころ

オクタロック生息地

荒れ地に好んで生息する奇妙な生物、オクタロックを東の荒れ地で見ることができる。石を吐きつける危険な生物だ。

ハイラル城の塔

城の中央には、高い塔がそびえ建っている。最上階には祭壇があり、国中を見渡せるテラスもあるが、残念なことにいつもは封鎖されている。司祭アグニムの登場後は、怪しげな魔法の封印までかけられてしまった。王家の重要な儀式はここで執行されていたのだが……。

お堀の北側、裏手に当たるエリアは、この国でも最も美しい場所のひとつである。ステンドグラスに彩られた教会の瀟洒な建物は、花壇のなかに建っている。その横の墓地も、暗さを感じさせない。

ハイラル教会

王族も信徒とする国教の主教会だ。王家と関係が深いが、民衆にも門戸を開いている。神父さんの人柄であろうか。

近くまでくることがあったら、ぜひ彼に会っておこう。旅人は気軽に休ませてもらえる。祭壇の背後のステンドグラスは必見。

←厳かな雰囲気の教会内。神父さんにも会っておこう。

→教会も前庭も、美しい。１枚の名画を見るようだ。

川べりの洞窟

このエリアの一番西寄り、ハイラル川の手前に洞窟がぽっかり口を開けている。奥まで行くには、藪に隠された別の入り口から入れば大丈夫だ。

←洞窟といえば、お宝が隠されているのが定石。探してみようか？

ハイラル共同墓地

この国の人々のために用意されている唯一の墓所。立派な墓石が並んでいて、その間に植え込みがある。墓石の多くはたやすく動くが、墓荒らしはやめておいたほうがいい。幽霊も出るし、ドクロを見るのも気持ちがいいものではない。

←墓石を押して動かしたところ。あまり勧められたことではない。墓室には骨が見え、幽霊も怒って飛び回る。バチ当たりめ！

↑墓地とはいっても、整然として美しい風景だ。後ろの崖には洞窟があるが、登り口が見つかっていない。

貴人の墓か?

この墓地の東端に、ひとつだけ特別に囲われた立派な墓がある。墓碑銘は解読不能だが、王家につながる貴人の墓だといわれている。地下室があるという噂もあるが、さて……。

←地下に副葬品があるとすれば、それも高貴な物だろうね。

カカリコ村とその周辺

この国唯一の集落といえるカカリコ村。森に囲まれた南北に広がる土地に、10軒程度の家が建ち並んでいる。その北には聖地ともいえる迷いの森があり、最奥にはマスターソードを奉る祭壇がある。

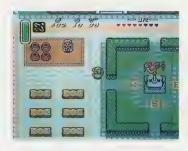
地理

この地域は森のなかだが、そこに切り拓かれたのがカカリコ村だ。おおむね平地だが、南に向かって緩やかに下っていて、村のなかを崖が横切っている。また、村の東には細い川が南北に流れている。

交通の便

森のなかの村の割りには行き来しやすいが、南北に流れる川と、広大なハイラル城の敷地のために東西の移動が不便だ。村の入り口は南端と北端の2ヵ所で、どちらかといえば北側が表玄関だろう。

・エリア別解説・

この地域は５つのエリアに分けてみた。カカリコ村、迷いの森ともにかなりの面積を占めているので、全体としてはかなり広い地域だ。見どころも多く、買い物や見物も楽しめる。カカリコ村には行商人も店を開いているようだ。ヘブラ山への入山口も、この地域にある。

1 ヘブラ山入山口

教会から東に向かい、カカリコ村の入り口が見えてきた辺りから北に少々登れば、ヘブラ山へと至る洞窟が見えてくる。このエリアには、きこりの家、迷いの森への入り口のひとつなどもある。

2 カカリコ村入り口

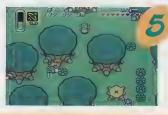
カカリコ村の道標の前には、変わり者の占い師の家がある。村から逃げ出したかと思われるニワトリがうろうろしていたりして、なかなかのどかな風景だ。この辺りまで村の一部だと考えてもいいだろう。

3 迷いの森

その名のとおり、地理や目印を熟知した者でなければ簡単に迷ってしまう深い森だ。奥には聖剣を奉る祭壇や、盗賊たちのアジトがある。ふらっと立ち寄った旅行者にとっては、安全な場所とはいえない。

4 カカリコ村

ハイラル最大の村落。この村のなかに住まない人々も、多くはその周辺に家を建てているようだ。人口は多くないが、広々としている。当然、ハイラル城の統治下にある。

5 東の森

カカリコ村とハイラル城に挟まれたエリアで、疎らに生えた木々の間に、鍛冶屋が１軒だけ、ポツンと建っている。地形と林のために交通の便が極めて悪く、南北をつなぐ道はまったくない。

ヘブラ山入山口

ヘブラ山は非常に険しい岩山なので、どこからでも登れるわけではない。断崖絶壁に穿たれた洞窟から中腹に出るルートがひとつあるだけだ。

入山口

入山口の洞窟にはその旨書かれた看板が立っているが、危険なので、通常は大きな岩で塞がれている。

↑ヘブラ山に登るには、まずこの岩を除くことだ。

きこりの家と裏の洞窟

入山口からもう少し奥に登ったところには、きこりのA作、B作兄弟の家がある。仕事ぶりを見てみよう。

↑家の裏には洞窟が……。でも、奥には入れない。

カカリコ村入口

カカリコ村の北側は、東から来る道の行き止まりだ。ちょっと拓けていて、北がヘブラ山の入山口、西は迷いの森、南がカカリコ村という分岐点になっている。

村の入り口

道標があるだけだが、占い師の館にだけは寄ってみよう。

これから進むべき道を示唆してくれる。ただし、料金は一定ではないので気をつけてほしい。しかし、ボラレることはないし、休ませてもくれる。

←ニワトリが1羽、うろついている。村から逃げ出したのだろうか。

訪ねる

きこりの家

兄弟のきこりが住んでいるが、たいていは迷いの森などに出かけている。家の前で仕事をしている彼らに、会えることもあるだろう。

占い師の館

この国の占い師は、なぜか一軒家に住んでいる。〝世界の秘密〞に関する知識を持った賢者なので、一度は話を聞いてみるといい。

←裏の洞窟にも別の入口がありそうだけど？

←水晶玉の看板が目印。親切な占い師がいるぞ。

迷いの森

カカリコ村の北に広がる大きな森。曲がりくねった道が何本も通っているが、そのつながりは複雑で、全貌を知らずに立ち入るとたちまちにして迷ってしまう。

■マスターソードの祭壇

森の最奥部には、ハイリア民族の伝説の名剣、マスターソードを奉った祭壇が設けられている。

祭壇には古代ハイリア語が刻まれていて、この国に伝わる3つのペンダントを持つ者だけがマスターソードを手にできる——と書かれている。

←マスターソードが突き立てられた祭壇。キミはこの剣を抜くことができるか？

■森の地理

迷いの森に立ち入るには地理を十分に知っておくこと。

入口は、村から2ヵ所と、占い師の館の横からと、さらにきこりの家の西からの4ヵ所だ。大きく2つのエリアに分かれるが、木のトンネルで全エリアともつながっている。迷っても、基本的に南に向かって行けば出口が見つかるので、心配しなくてよい。

右のガイドマップを参考にして、散策を楽しもう。

→誰が刺したのか、ニセモノのマスターソードがあちこちにあるぞ。

■盗賊のアジト

この国の盗賊たちは、ここ迷いの森を拠点にしている。この辺りで盗賊に出会うと、小物をスられてしまうので注意してほしい。しかし、根はいい奴らなので、たまたまアジトを見つけたら、挨拶を交わす程度なら危険はない。

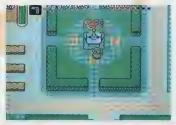
←これがアジトの入口。別の入口もあるといわれる。

→留守番がひとりいるだけだ。愛想は悪いが……。

カカリコ村

10軒前後の家が建ち、出入りの兵士、業者なども含めて数十人の人間が住む、この国最大の集落である。酒場や雑貨屋などもある。

■中央広場

村の中心にはシンボルともいうべき大きな風見鶏が立ち、その周りがちょっとした広場になっている。この風見鶏の由来は不明だ。

←風見鶏はいつも西側を向いている。有事にはこの鳥が舞い上がるという伝説もあるようだ。

■長老の家

北の入口のすぐ脇に、玄関が２つもある大きな家がある。これが長老の家だ。ハイリア民族の血を引く長老は、東に儀式用の庵を持っており、こちらに出かけていることが多い。留守中は長老の妻のおばあちゃんが迎えてくれるだろう。

←村の入口に位置する長老宅。有数の大きな家だが、あくまで質素な造りである。

←隣には、大盗賊のブラインドが住んだという半地下の家がある。彼は暗闇を好んだ。

お買い物ガイド

カカリコ村とその周辺には店が多い。買い物を楽しもう。

〈雑貨屋〉

カカリコ村の一番南、ニワトリ小屋の隣にあり、生命の薬、爆弾、ハートを売っている。ここでは、150Ｇの薬が目玉商品だろう。

〈ビン売り〉

どこか遠い国から来たと思われる行商人が、中央広場の西に店を開いている。いろいろな小物を売っているが、ぜひ買っておきたいのがビン。たったひとつしか売っていないので急げ！

〈その他〉

占い師の館は見料が不定だ。迷いの森の奥では、盗賊が宝箱のギャンブルをやっている。村の南にもギャンブルの家がある。一発勝負してみる？

井戸と洞窟

迷いの森の入口付近に、井戸と洞窟の入口が並んでいる。内部はつながっているのだが、洞窟側から井戸に出ることはできない。が、井戸に入るためにはひと工夫必要だ。要は飛び込むしかないのだが……。崖の上に行こう。

↓これは思い切って飛び込むしかなさそうだけど。

民家

留守の家も多いが、村にある家1軒1軒を訪ねてみるのも楽しい。酒場はなぜかマスターが不在がちだが、飲んだくれのおじさんたちと話そう。

←なんだか入りにくい家だけど、のぞいてみよう。

↑酒場の厨房に宝箱が……。勝手口から行けるかな。

東の森

カカリコ村の東を東西に流れる川と、ハイラル城のお堀に挟まれたエリア。中央部は森が深くなっていて、このエリアは北側と南側に分断されている。

鍛冶屋

カカリコ村の東には、ひとりの鍛冶屋が住んでいる。相棒を失ったとかで、いまは仕事をしていない。

←前庭が広く、雰囲気のいい家。ニワトリも何羽かいる。

←2人で組めば、本領が発揮できる。どこかに相棒がいるはずだ。

見落としたくないポイント

村の納屋

村には、納屋が2軒ある。役立つものが置かれている場合もあるので、ぶち破ってでもなかを見てみよう。誰も文句は言わないので、好きにしてみるといい。

ニワトリたち

ニワトリをいじめてはいけない。持ち上げて放り投げるくらいならともかく、剣で斬りつけるのはいけない。しつこく斬りつけるようだと、復讐されるかもしれない。

足の速い人

赤マントを着た駿足の人物。彼に会うことができたら、なんとかして追いついてみよう。なにかいいことを教えてくれるかもしれないぞ。

←ニワトリの復讐。意外とこれが痛いのだ。

東の神殿とその周辺

この国には、神聖とされる場所が３ヵ所ある。ヘブラ山頂のヘラの塔、西の砂漠の神殿、そしてこの東の神殿だ。３つのうちで東の神殿は最も交通の便がいいが、周囲は険しい岩場になっている。

地理

東の神殿は複雑な階段状の地形の一番奥、上段に建っている。ここは台地上の窪地で、他のエリアから完全に孤立している。多くの階段を経て頂上に向かう。

交通の便

神殿周辺までの道のりはかなり険しい。しかし、その入口の門や南の空き地までならハイラル城からもそう遠くなく、簡単に行くことができるだろう。

•エリア別解説•

この地域は、東の神殿、その参道、南側にある空き地と、3つのエリアに分けてみた。どのエリアもそう広くはないのだが、地形が複雑なのでなかなか探索も大変だろう。魔物も多く、地形も厳しく、危険な場所だが、独特の雰囲気を存分に楽しんでほしいものだ。

1 南の窪地

東の神殿一帯の台地の南側に、四方を崖に囲まれた小さな窪地がある。ここには小さな洞窟がひとつあるほか、杭に囲まれた不思議な場所がある。いろいろと調べてみるのもいいだろうし、魔物さえ片付けてしまえば、のんびりするのにもいい場所だ。

2 神殿の参道

複雑に入り組んだ階段状の地形に階段が付けられている。あちこちに見どころがありそうだが、実際には頂上の神殿と、その西側の窪んだ場所にある長老の庵にさえ行ければいいだろう。しかし、地形を覚えておかないと苦労する場所だ。

3 東の神殿

参道の一番奥、高みに建っているハイリア時代の神殿だ。大きな建物だが、内部はそれほど複雑ではない。最奥の部屋に紋章を刻んだペンダントが奉られているが、強力な神兵がこれを守っているともいう。いずれにせよ、内部は危険だ。

南の窪地

ここにある洞窟は、おなじみの休息場所、妖精の泉だ。その前には杭を打った囲みがあるが、これは実は魔法陣だという。ビュー・ポイントはこの2つだ。

←気付きにくい場所だが、神殿を訪れる際には立ち寄っておきたい。

■洞窟

危険な東の神殿に向かう前には必ず立ち寄りたい、ほっと一息つける場所。泉には妖精が住み、祈れば旅人に活力を与えてくれるだろう。間違ってもゴミを投げ入れたりしないように。

↑美しい泉がひとつ……、位の高い妖精が住んでいる。

■囲いのなかの……

洞窟の前に、8本の杭で囲まれた場所がある。真ん中には小ぶりな岩がひとつある。これは魔法陣で、石さえ除けば封印された本来の機能を取り戻すとか。

←なかに入れば、岩を除けるはずだ。どこに通じているのかな?

神殿の参道

神殿は信仰の場であり、なんらかの力の封じられた場であり、修行の場でもある。だから、神殿にたどり着くまでの参道は、決して平坦なものではない。

■階段状地形

神殿周辺の地形は、ざっと5段階の高さの台地が複雑に入り組んだ、階段状の地形になっている。東北の一番高い台地の上に、神殿は建っている。

崖にはあちこちに石積みの階段がつけられているが、どの道も神殿に続いているとは限らない。正しい道を見つけることもまた、神殿を目指す者の修行となるのだ。

←参道に至る入口となる谷間には、古い時代のものと思われる立派な門が建っている。

■アモスの群像

参道の階段には、脇侍を務める神兵アモスの像が立っている。彼らはただの参拝客には反応を示さないが、神殿の力を得ようとする者に襲いかかる。

←近づくと、光を発して動き出すアモス像。石の体は固い。戦えば、苦戦は必至だ。

↑神殿域への入口付近。ちょっと北へ進むと、風景は一変して厳しいものになる。

↓行きは大変だが、帰りは崖を次々に飛び降りればいいだけなので楽だ。

■長老の庵

カカリコ村に住む長老サハスラーラは、儀式を執り行ったり、祈りを捧げるときなど、必ず神殿の西にある庵にやってくる。村で彼に会えなかったときは、この庵を訪ねるといい。ただし、儀式の邪魔をしないようにしたい。

神殿の紋章を求める勇者にはアドバイスをしてくれる。隠された奥の部屋に行けば、役立つものもあるだろう。

←東側の窪地に長老の庵がある。訪ねてみよう。

→奥の部屋には、いくつかの壺が置かれている。

■川べり

東の荒れ地から南の湿地帯方面へと向かう橋の東側に、参道への入口がある。この辺りには用途不明の古い建造物が並んでいて、その近くには洞窟もひとつある。これは妖精の泉だ。

←木の並び方も不自然で、その昔に誰かが植えたものなのかもしれない。ここから川に入ることもできる。

←小さな洞窟だが、なかには大きな妖精が……。ピンチのときに役立つから、場所はきちんと覚えておこう。

東の神殿

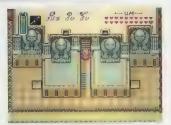
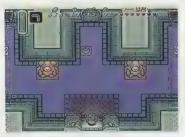
マスターソードを手にする資格を認定するための3つの紋章のうち、ここには勇気の紋章が刻まれたペンダントが奉られている。

神殿

大理石の円柱が印象的な、壮大な建築物だ。ハイラル世界の国教の古代神殿として人々の信仰を集めている。

ハイラルの神殿はもともと〝試練〟のためにつくられたもので、大勢の魔物がうろついている。冷やかし気分での見学は非常に危険だ。

←この神殿は、外観とは異なり、地中に大きく広がっている。なかに入るなら、心して行こう。

→ここが、神殿へつながる参道の最後に当たる階段だ。アモスたちは階段までは追ってこないので、無視して進もう。

←神殿入口の様子。最初からいきなり3つのルートに分かれている。

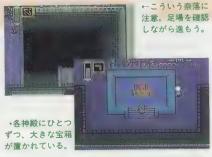
神殿内部

東の神殿は、比較的わかりやすい構造をしているほうだ。

3つある試練の神殿のうち、最初に入るべき神殿ということで、それほど厳しい設定にはなっていない。紋章の守護神を倒す実力さえあれば、くまなく歩いて回ることができるはずだ。

←さまざまなトラップが待ち受ける神殿内部。これは鉄球の罠だ。

←こういう奈落に注意。足場を確認しながら進もう。

→各神殿にひとつずつ、大きな宝箱が置かれている。

3つの紋章

マスターソードを手にする資格となる紋章は、3つの神殿にひとつずつある。東の神殿に勇気の紋章、砂漠の神殿には力の紋章、そしてヘラの塔に知恵の紋章だ。

←勇気の紋章の守護神。東の神殿を極めた者が出会える。

キャラクター名鑑

その1

主人公

ハイラル城下で、おじさんと二人暮らし。耳が尖っているのは、先住民族のハイリア族の末裔であることの証拠だ。

ゼルダ姫とはなにか関係があるらしい。元気いっぱいの少年だ。

↑緑色の服と三角帽子がシンボルマーク。どことなくのんきな顔だ。

ゼルダ姫

ハイラル城の当主のひとり娘。つまり、王女さまだ。伝説の７賢者の血を引いているため、司祭アグニムに狙われる。

金髪の美しい娘だが、気丈で、困難にもくじけない勇気を秘めている。

↑白いドレスがよく似合う。こんな格好で大冒険も……。

おじさん

主人公の保護者に当たる。ナイトの血を引く一族としての自覚と誇りを持っているが、剣技はイマイチのようだ。

ゼルダ姫の声に応えようとして、城への地下通路で力尽きてしまう。

↓恰幅のいいひげ親父といったルックス。主人公の親代わりだ。

ハイリア湖と湿地帯

国内でも最も平坦な地形で、かつ水の豊かなこの地域は、昔から人が住んでいたらしく、遺跡めいたほこらや洞窟が点在している。こまめに回ってみるといいだろう。

地理

この地方の南部は、西に大きな砂漠、東にハイリア湖と、東西で対照的な地形になっている。そして、その間の広大な平原は、小さな池の点在する湿地帯だ。

交通の便

湖を除けば障害物の少ない地形なので、泳ぐことさえできればかなり自由に移動できる。ただし、ハイリア湖の東側は奥まっていて、歩いていくとかなり遠い。

•エリア別解説•

大きく分けると湿地帯とハイリア湖の２つだが、地形的に湿地帯の西の谷、ハイリア湖の東側を別のエリアとして扱っておいた。

どこもなかなか見どころの多いエリアなので、魔物に備え、しっかりした装備を身に付けたうえで散策を楽しんでほしい。発見も多いことだろう。

1 ハイリア湖西岸

ハイリア湖の西岸に、東西に延びた小山にさえぎられるかたちになった細長い場所がある。ごく狭いエリアなのだが、ここには建物がひとつあり、また他のエリアとは完全に独立しているので、単独エリアとして紹介しておこう。

2 ハイリア湖

ハイラル地方最大の湖で、湖上には２つの島がある。穏やかで美しい湖ではあるが、周辺には魔物が多く、安全な場所とはいえない。観光気分で湖に入ったのでは、へたをすると命を落としかねない。泳ぎをマスターして行くこと。

3 ハイリア湖東岸

ハイリア湖は、東側の湖上にある岩によって東西に分かれている。そのため、東側の岸からその北にある洞窟の方面へは、大きく南側から回り込んで行くほかない。少々遠いのだが、魔物の数はそれほど多くはない。

4 湿地帯

草原に小さな池が点在し、あちこちに古代の遺跡らしい彫刻が立ち並んでいる。その中心にあるのが草原のほこらで、なかにはこの近辺の潅漑施設の制御装置がある。かつてはもっと大きなシステムだったろうともいわれている。

ハイリア湖西岸

ハイラル城の東の荒れ地から橋を渡ってまっすぐ南へ進むとハイリア湖の岸辺に出るが、その先は行き止まりになっている。

■西岸の広場

いかにもなにかありそうな場所だが、実際には北側に占い師の館が、その東の洞窟に雑貨屋があるだけだ。

しかし、ここには桟橋もあり、湖に入ったり上がったりするには便利なポイントとなっている。泳ぎが達者なら、ここから東岸を目指すといい。

↑石がひとつだけポツンとあるけれど、ほかにはなにも見当たらない。

■占い師の館

カカリコ村の入口にあったのと同じような占い師の館が、ここにも建っている。占いのついでに、南へ行くための休憩所として利用するのもいい。料金は不定。

また、東の洞窟には雑貨屋もあり、湖周辺の探索のベースとなる場所だ。

↑占い師の館の東には洞窟の雑貨屋があり、入口の両側に目印が掛けられている。

ハイリア湖

国内最大の湖で、ヘブラ山を発したハイラル川が流れ込んでいる。湖上には大小2つの島が浮かび、大きな島には〝幸せの泉〟と呼ばれる洞窟がある。

■ハイリア湖

この湖は東西に分断されていて、東側は山地で狭く、西側は平地で広い。それぞれに異なった性格を持つ。

湖らしい風情を楽しむなら南岸辺りがお勧めだが、東側のやや険しい地形にも魅力がある。泳ぎができるなら、2つの島にも行ってみたい。

←危険な水棲生物のゾーラが群生しているので、注意が必要だ。大きな橋があればひと安心。

湖の住人たち

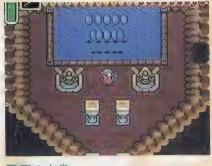
一見穏やかなハイリア湖だが、どうしてなかなか危険な生物がたくさん住んでいる。水中のゾーラをはじめ、湖岸には電撃生物のバスブロブや、カニによく似たピースもいる。

←バスブロブは水辺に住む生物。体内に電気を持っている。

■幸せの泉

湖の中央に浮かぶ島には、洞窟がある。ここには女神が宿るという泉があり、魔物の少なかった頃はルピーを投げ込む参拝者が跡を絶たなかったとか。義理堅い女神さまは、一定以上のルピーを投げ込むと小さな幸福をプレゼントしてくれる。

←ルピーをどれだけ投げ込むか、それは参拝者の自由だが、多ければ見返りがある。

→幸せの泉のある島。洞窟の前にある岩は、魔法陣の跡だともいわれている。

■西の小島

幸せの泉の西側に、小さな島がある。なんの変哲もないのだが、行きにくい場所にあるためか、貴重な宝が置かれているらしい。

←4～5人も立てばいっぱいになってしまいそうな小さな島だ。だけど……？

ハイリア湖全景

西側に対して、どちらかといえば山地が多いハイリア湖東岸。地理的にも、生息している魔物にしても、少々厳しい場所だ。

■ハイリア湖の入り江

全体的な地形を知らないと、この辺りはただの川に見えてしまうかもしれない。

北の氷の洞窟辺りから地下水が湧いているらしく、流れは北から南へ、入り江には滝まである。入り江の奥は行き止まりになっていて、洞窟がひとつ口を開けている。実際にはかなり大きな地下空洞があるようだ。

↑岸の地形にも起伏が多く、東側は切り立った崖になっている。

珍獣オクタバルーン

ここ東岸にのみ、ごく少数が生息するという珍獣だ。気球のように膨らんだ気嚢で浮遊する巨大なタコのような生物で、外敵が近づくと破裂して分裂する。分裂した小さな個体はたちまち散らばって、姿を消す。このため、その生態はいまだ謎である。

←いつもはプカプカ浮いているだけだが……。

■氷の洞窟

東岸を北上していくと、崖に突き当たって行き止まりになる。ここに洞窟がひとつ、ぽっかりと口を開けている。奥へ進むと部屋全体が凍り付いた祭壇が見えるが、ブロックで遮られている。

噂では、この辺りに3つの洞窟の入口があるともいわれる。興味のある人は、よく探してみるといいだろう。

→この辺りが〝氷の洞窟〟と呼ばれる場所なんだけど……。入口をじっくり探してみよう。

↑中央に宝箱が置かれた氷の祭壇。床は氷張りで、壁もなにもすべて凍り付いている。

氷の洞窟の秘宝

この地には古代ハイリア民族の遺宝がいくつか隠されている。氷の洞窟に封じられたアイスロッドもそのひとつだ。ロッドの魔法にかかった者は凍り付き、もとに戻らない。

←アイスロッドの威力でたいていの魔物は凍り付くだろう。

ハイラル地方の南部中央を大きく占める湿地帯は、小さな池と遺跡の点在するおもしろいエリアだ。すみずみまで、見落とすことなく探索を進めよう。

沼の遺跡

古代の神々でもかたどったのであろうか、人面の彫刻が林立している。

なかでも湿地帯の西北方向、小さな沼の北にある5つの彫刻は、崖に面した三角形の空き地を守るように立っている。このなかに魔法陣があるが、杭が打たれていて入ることができない。

→いわくありげな彫像。周囲には敵も多く、ゆっくり探索しているひまはないかもしれない。

←ハンマーを持っているなら、魔法陣の実態を確認してみよう。闇の世界に通じるというぞ。

→沼以外の場所にも、彫像はたくさんある。まれにアイテムが隠されていることもあるようだ。

湿地帯

多少じくじくとした草原と、点在する小沼からなる広大な湿地帯だ。昔はこの辺りにも人が住んでいたらしく、水はけをよくするための潅漑工事をしたこともあるらしいが、その跡があるのみだ。

←沼とも池ともつかない水溜まりは、あまり深さがなく、規模も小さいものばかりだ。

草原のほこら

沼地の中央部にある、ハイリア族の遺跡。潅漑用の施設だったらしいが、いまは水の神を奉るほこらになっている。

しかし、実際に奥まで進んでみれば、作動装置を発見できるはずである。いまでもある程度の機能を保ち続けているようだ。

←ここは、近辺の湖沼群のなかでも比較的大きな沼だ。

→入口にはブロックがある。動かしてなかに入ろう。

←引っ張るタイプのスイッチが奥にある。引いてみるのもいいかな。

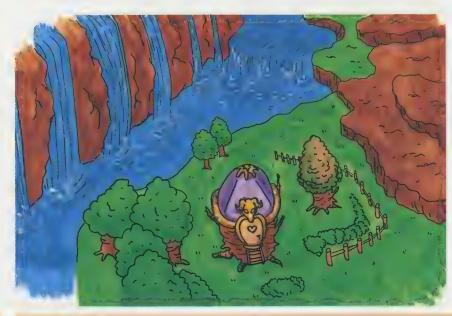
上流地域

ハイリア湖に流れ込むハイラル川は、ヘブラ山の東側にその源流を発している。上流は滝が随所に落下しているため、ゾーラの巣の辺りまでさかのぼるのがせいいっぱいだろう。

地理

ハイラル川の上流は、険しく切り立ったヘブラ山に達している。傾斜が急なので何ヵ所も滝がある。しかし、魔法屋の辺りでは傾斜は緩やかになっている。

交通の便

上流に向かうほど、傾斜は急になるが、それほど険しい地形ではない。距離さえいとわなければ、ゾーラの巣まで、そう苦労することもなくたどり着けるだろう。

•エリア別解説•

この地域は、地形的に見れば、全体でひとつのエリアとみなしてもいいのだが、見るべきポイントも多いので、4つのエリアに分けて紹介することにしよう。魔法屋から願いの滝、大滝を経てさらにさかのぼれば、木漏れ日の差す美しい別天地、ゾーラの巣にたどり着けるはずだ。

1 魔法屋とその周辺

ハイラル城の東の橋からハイラル川の上流へと向かう登り口の辺りに、年齢不詳の手だれの魔女が、助手と2人で魔法の店を開いている。近くには薬園があり、北側にはハイラル川が流れている。大滝はここから正面に眺められる。

2 大滝

魔法屋の北側から東側にかけて、ヘブラ山からその源流が流れ落ちる滝が横に列をなすように並んでいる。このうち、一番右側の滝がハイラル川の本流だ。なお、上流に向けて道をたどるなら、本流の東側に回り込んでさらに登ろう。

3 願いの滝

大滝からさらにさかのぼり、もうひとつの滝を越えると、そこはちょっとした池ほどの規模のある淀みになっている。この北側正面に流れ落ちている滝が、通称〝願いの滝〟だ。本流ではないが、大きな滝で、滝壷もそれにふさわしく大きい。

4 ゾーラの巣

ハイラル川の上流は非常に穏やかで、樹々の生い茂る美しい場所だ。しかし、ここはゾーラたちの巣で危険極まりない。一番奥にかかるゾーラの滝まで進むことができれば、キングゾーラに会うこともできるのだ……。

魔法屋とその周辺

上流の登り口には魔法屋が建ち、その北には大滝がある。魔法屋の東にはなにやら意味ありげな窪地があるが、単なる通過地点でしかないようだ。

■魔法屋

ここは、国で唯一の魔法屋である。各地の雑貨屋で売られる生命の薬も、ここから出荷される。そして非常に貴重な魔法の薬、さらには魔法と生命の両方を一気に回復する青い薬は、ここでしか買うことができない。

店主の魔女は新薬の開発を続けており、最近発明した薬の材料として、甘い匂いのキノコを探しているとか。なにかあったら相談してみるといい。

→ここが魔法屋。いつも店の前で、店主の魔女が怪しげな薬をかき混ぜているのだ。

←魔法屋の裏からは、大滝を眺めることができる。

→東にある小さな窪地。ここに降りる必要はない。

大滝

傾斜が急なためもあって、ハイラル川のこの近辺には滝が連続して落下している。なかでも、山腹からの流れが川に落下するさまは壮観だ。

■大滝

ヘブラ山は外見上、荒れ果てた岩山だが、内部には豊富な地下水脈を抱え込んでいる。そんな地下水が、ヘブラ山の保水能力を越えてあふれ出しているのがこの大滝だ。多くの支流が集まって本流になるのとはまた別の、豪快な魅力がある。

←いくつもの滝が、横一列に並んで流れ落ちている。美しい滝だ。

■滝前の広場

大滝の右端の南側には、ちょっとした広場と窪地がある。道案内の立て札もあるが、どうせ休憩するなら美しい滝の見える場所を選びたい。ここはそのまま通り過ぎよう。

←立て札には、願いの滝への方向と距離が示されている。

願いの滝

滝の裏に洞窟が隠され、そのなかに泉が湧いている。かつては〝願いの滝″としてよく知られた場所だったが、現在この場所を知る人は少ないようだ。

■上流の風景

大滝の上に登ると、そこはちょっとした平地になっている。淀みが池のように広がり、なかなかのどかな雰囲気だ。そして、川の本流はやや東寄りに続き、淀みの真北には大きな滝が落下している。これが願いの滝だ。濡れることさえいとわなければ、奥の洞窟に入れる。

←大滝の上にさらにもうひとつの滝。ここは2段の滝になっている。

→淀みの奥に見えるのが願いの滝。名称の由来は……？

■川辺の台地

淀みの下の滝の両側は切り立っていて、水面と崖の上との落差が大きくなっている。そこから淀みの岸へはかなり急な下りになっていて、全体的に見ると台地状になっている。

→上流にある淀み。上流に登ると、川はむしろ穏やかな表情を見せることもあるのだ。

■願いの滝

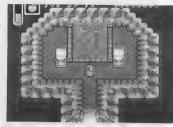
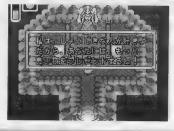
願い事をかなえてくれる女神が住むという滝だ。滝の裏側に洞窟があり、滝壷から奥に入ると地下道になっている。

その奥には泉があるので、なにかを投げ込んでみよう。いいことがあるかもしれない。ちなみに、ここの女神は正直者が好きだという。楯、ブーメランなど、ここで泉に投げ込むと、今後の探索がずいぶんと楽になるかもしれない。試してみることにしよう。

↑なんの変哲もないが、これが願いの滝だ。

→なかは立派な地下道になっている。奥に進むと、石組みに囲まれた泉が……。

←泉になにかを投げ込むと、女神さまが現れる。このお方にウソをついてはいけない。

ゾーラの巣

ハイラル地方全域の河川、湖沼に群生するゾーラたち。その本拠地がハイラル川をさかのぼった最上流にあるという。ゾーラの王もそこにいるらしい。

■水源地帯

長い登りの末にたどり着くのは、別天地ともいえる場所だ。川幅が広がり、流れは2本に分かれ、その間に挟まれるようにして丘がある。周囲には大きな滝がいくつもあり、そこに木漏れ日が差す情景は美しい。

←大きな滝が木漏れ日を受けてきらめいている。

→中央には丘。頂上の柵内にはハートのかけらも。

丘の頂上に見えるハートのかけら。手に入れるためには右の支流から滝を降り、そこから丘に上がるしかない。ゾーラの宝だろうか。

↑浅瀬を選んで歩くと、危険をいくらか回避できるかもしれない。泳げないと危険な場所。

■ゾーラの巣

ハイリア湖にもゾーラは多いが、ここ水源地帯の比ではない。本拠地ということで安心しているのか、浅瀬まで上がってきて歩き回るやつまでいる。秘宝〝ゾーラの水かき〟を持つキングゾーラは、一番奥の滝を住処としているらしい。

←出るわ、出るわ。ものすごいゾーラの大群だ。

←一番奥には大きな滝。ここにキングゾーラが？

君はキングゾーラに会ったか?

気まぐれなキングゾーラだが、ルピーには弱い。お目当ての水かきは、ルピーで買い取ろう。

↑この大口のお方が、誰あろうキングゾーラさまだ。

キャラクター名鑑

その2

主人公の協力者たち

長老サハスラーラ

カカリコ村の長老。光の世界の3神殿の管理者の一族の末裔で、勇者の手助けをする使命を持つ。

主人公が自宅を訪ねて行ったときは不在で、東の神殿のそばの庵にこもっていた。

↑いかにも「長老」という感じで、主人公を導いてくれる。

神父さん

ハイラル城の北にある教会の神父。思慮深く、温厚な人格者。

王家とはつながりが深く、城から逃れたゼルダ姫が頼っていった。教会とハイラル城は、秘密の地下通路でつながっている。

↓ゼルダ姫をかくまっていたために、神父さんは兵士に狙われた。

ヘブラ山の老人

ヘブラ山の山腹にある洞窟に隠棲している老人。7賢者の血を引いており、そのためにひとり娘をアグニムにさらわれてしまった。

マジカルミラーを持っていて、主人公が行くと休ませてくれるのもうれしい。

↑こんなところにひとりで住んでいて、寂しくないのだろうか。

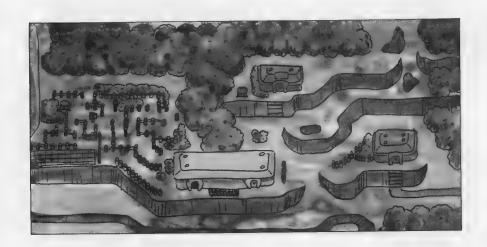
カカリコ村 南部

カカリコ村は、その中心部だけではなく、各方向に少しずつ広がりを見せている。北に占い師の館、東に鍛冶屋の家があることは紹介したが、南側にも数軒の家が建っているのだ。

地理

北から南へ緩やかに下った地形は、ここにきて傾斜を増す。２～３段の崖から構成される階段状地形の平地部分に、家は建っている。

交通の便

カカリコ村のすぐ南という位置は便利そうだが、意外に行きにくい場所だ。南から行くと、森と谷間を通り抜けた一番奥、北からの道にもかなり距離がある。

•エリア別解説•

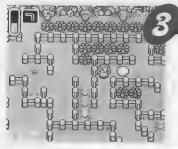
主人公の家の西側からカカリコ村の南へ——この地域は横に広がる。東から、動物たちの広場、村の続きで家が数軒並ぶ辺り、そして西の一番奥、迷路がつくられた場所と、3つのエリアに分けて紹介することにしよう。それぞれ広いエリアとはいえないが、ポイントは多い。

1 動物たちの広場

主人公の家の西側に広がる森のなかに、動物たちの広場がある。動物たちが集まる空き地だ。人間はあまり出入りしない場所で、入口に当たる部分も、薮で隠されている。カカリコ村のオカリナを吹く少年がこよなく愛した場所だ。

2 カカリコ村南部

村の南門の外に建つ家は、全部で3軒。うち1軒は2棟続きだから、実質4軒分の家がここにはある。それぞれに外来者に対しては門戸を開いているので、近くまできたら、ぜひとも立ち寄ってみることにしよう。ギャンブルもできるぞ。

3 草原の迷路

カカリコ村南部、そのなかでも一番西寄りに建つ双子の家の隣に不思議な庭園がある。木の柵や石、草などを配した迷路のような場所で、実際に貴重な賞品を賭けたタイムトライアルが行われている。自由に挑戦できるので、一度行ってみよう。

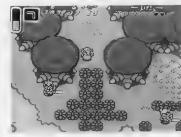
動物たちの広場

この地方の中心にある深い森のなかに、動物たちが集まるという静かな広場がある。通り道からは大きく外れており、人が訪れることは滅多にないが、意外にもその場所は近い。

■深い森のなかには……

主人公の家から、森の際沿いに西に向かっていくと、北側に草で隠された入口が見つかる。薮を切り拓いて進めば、ほどなく動物たちの広場に出られるだろう。

大きな草原には6本の木が円を描いて立ち並び、中心には切り株がひとつある。辺りにはさまざまな動物がいるはずだ。

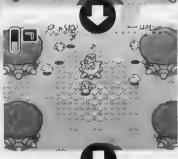
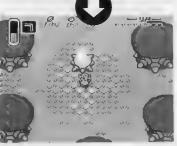
←ここが広場への入口だ。草をかき分けて入ってみよう。

この地方には魔物ばかりふえて、無害でおとなしい動物たちは影をひそめている。彼らに出会えるのはここ、動物たちの広場のほか、迷いの森の一部くらいだ。

←マスターソードの祭壇の辺りでも動物たちに会える機会が多い。

■笛を吹く少年

広場では、中央の切り株に腰掛けて笛を吹いている少年を見かけることがある。カカリコ村にいる彼の父親らの話では、黄金の力を求めて国中を飛び回っているとか。広場では動物たちに笛の音を聞かせているが、近寄るとかき消えてしまう。

←あれ？　動物たちが集まっている。なにをしているのかな？

←切り株に腰掛けて笛を吹く少年がひとり。近づくと……。

←かき消すようにいなくなってしまい、動物たちは散り散りに。

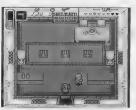
青いオカリナ

少年の吹く笛は、どうやら青いオカリナのようだ。国中を飛び回ることのできる魔法のオカリナだというが、いったいどうやって使うのだろうか。

カカリコ村の中心部からは離れているが、村人との交渉を断つこともなく、ひっそりと暮らす人々がいる。３軒の家はともに個性的なので、１軒ずつ訪ねてみよう。

■ギャンブルの家

一番東側に建つ小さな家だが、ここではギャンブルが楽しめる。宝箱が３つあるが、50ルピー払ってひとつだけ開け、大損か、トントンか、さもなければ大儲けという大賭博になる。

何度もやっていれば確率的には儲かるはずだけど、元手がなくなってしまってはどうしようもない。注意しよう。

→まったく同じ宝箱が３つ。さて、どれを開けようか。

■書の家

真ん中の家には人が住んでいない。代わりにぎっしりと本棚が並んでいる。そう、ここはカカリコ村の図書館なのだ。書物の管理は長老がしているらしく、古代関連の本まで置かれている。

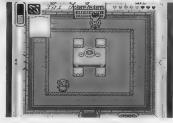
←１冊だけ書棚の上に置かれた本がある。これがムドラの書。落として取るしか方法がない。

■双子の家

一番西にある横長の家には、双子の兄弟が住んでいる。

それぞれの部屋は横に並んでいて、通路もあるのだが、この兄弟はケンカをするたびに通路をふさいでしまう。ここを通らないと家の東側に行けないし、仲裁するためにもこの壁をぶち抜いてかまわないだろう。弟の部屋から外に出れば、迷路の入口だ。

←横長の外見が特徴的な双子の家。部屋も２つ、玄関も２つある。右からお邪魔しよう。

→兄弟ゲンカをしていて、隣の部屋への通路がふさがれている。これはどうやら兄のしわざだ。

↓家の下の段が、東側へと抜ける道に通じる。そこを進めば、動物たちの広場の入口を経て、主人公の家に通じる。南の崖の向こうは西の砂漠だ。

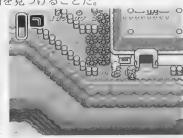
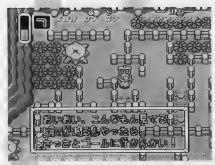
草原の迷路

双子の家の弟の部屋から外に出ると、女の人が立っている。ここが草原の迷路の入口だ。この迷路は村人が娯楽用に建設した簡単なもので、入口とゴールにいつも係員がいる。

■迷路に挑戦

入口に立つ女性と話せば、即、迷路へのチャレンジはスタートする。ルールは簡単で、柵でつくられた迷路を15秒以内で左側のゴールまで駆け抜けるだけだ。

ポイントは、邪魔な草を効率よく刈り払うことと、それ以上に、飛び越せる低い柵を見つけることだ。

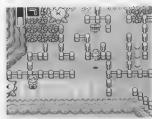
→ここがスタート地点。1度めはゴールの位置を確認するだけかな。

↑迷路を駆け抜けろ！　ゴールも見えてきたぞ。それにしても、障害物があるなんてちょっとずるいなあ。

■迷路の賞品

この迷路は、村人たちにとってかなりむずかしいもののようで賞品も豪華だ。この世界では極めて希少で、旅人にとっては喉から手が出るくらいの貴重品であるハートのかけらが提供される。

挑戦は何度でもできるけれど、賞品は一度手にしたらもうなくなってしまう。

←タイムオーバーだと、この人が通してくれない。再挑戦の際は入口まで戻ってやり直しだ。

→飛び越せる柵には、それとわかる目印がある。柵の根元をよく見て挑戦しよう。看板なんか読んでいては、絶対に間に合わないぞ。

↑こんな看板なんか読んでいてはダメ。正面からじゃ抜くこともできない。

キャラクター名鑑 その3

旅で出会う人々

病の少年

ヘブラ山から流れてくる瘴気にやられ、カカリコ村の自宅で病にふせっている。

虫捕りが大好きで、元気な頃は野山を駆け回っていた。元気になるまで……と、主人公に虫捕り網を貸してくれる。

↓遊びたい盛りなのに寝込んでしまった、かわいそうな少年だ。

オカリナ吹きの少年

カカリコ村に生まれ育ったが、不思議なオカリナを使いこなせるため、黄金の力を求めて国中を飛び回るようになった。

動物の広場でオカリナを吹いているのが見られたが、いまは消息を絶っている。

↑動物たちにオカリナを聞かせる少年。格好は主人公に似ている。

居眠りおじさん

カカリコ村の酒場で、いつもこっくりこっくりと居眠りをしているおじさん。

彼はオカリナ少年の父親で、消息不明の息子の帰りを待ち続けている。もし少年に会うことがあったら、報告してあげよう。

↓閑散とした酒場の絨毯の上で、居眠りしている。寂しそうだ。

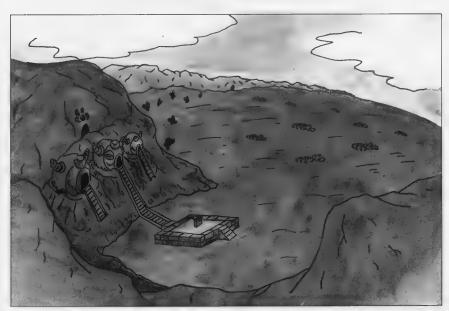
あやしの砂漠

川が流れ、湖沼が並ぶ南東部とは対照的に、こちらの西南部は砂漠が大きな面積を占める不毛の地だ。砂漠の最奥には、ハイラルの聖なる3神殿のうちの2つめ、砂漠の神殿が建っている。

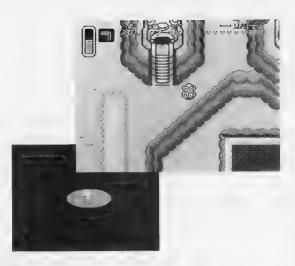
地理

おおよそ正方形の砂漠が全体を占めるが、迷ってしまうほど広くはない。周囲は岩山に囲まれていて脱出路はひとつだけだが、2ヵ所に泉があるので心配ない。

交通の便

砂漠に侵入するルートとしては、湿地帯の西にある小さな狭い谷を抜けていく道しかない。神殿までの道のりはけっこう厳しいものになるだろう。

•エリア別解説•

地形的には中央の砂漠とその周りを取り囲む岩脈地帯から成る。

ここでは、砂漠の入口に当たる谷間、砂漠、北の神殿を中心とした台地と、3つの区域に分けられている。砂漠での見どころは、ほとんどが岩脈に沿った崖に集中している。

1 砂漠の入口

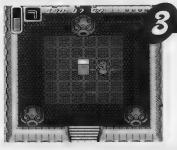
湿地帯を南西方向に進むと、小さな谷が口を開けた場所に着く。ここに〝砂漠入口″の道標が立っているのを見落とさないように。西の砂漠に入るルートは、ここしかないのだ。砂漠までの道は短いが、息苦しいほど狭く、切り立った崖が続く。

2 西の砂漠

ハイリア湖以上の面積を持つ大きな砂漠だ。位置的にはカカリコ村の真南に当たるのだが、入口が東側にしかないので近いとはいえない。周囲に台地を持つが、それぞれ隔絶した場所にあり、とくに東と南の台地に登るのはひと苦労だ。

3 砂漠の神殿

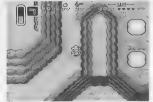
この神殿は地中に大きく広がっていて、地上部分は4つに分かれている。このうちのひとつは完全に独立しているので、地下からそのまま移動することができない。まず神殿に入るためには、古代ハイリア語の理解が必要不可欠だ。

砂漠の入口

西の砂漠への唯一の入口であるこの谷間には、思いのほかたくさんのポイントが隠されている。せっかくの見どころを見落とさないよう、ゆっくりと進もう。

■細い谷間

砂漠へと続く谷間の周辺には、いろいろなポイントがある。入口のところにいつも立っている名物のヘンなおじさんや、北の岩の向こう側には洞窟があるし、盗賊も近辺に住んでいるという噂だ。

←谷間からは見えないが、向こう側にはこんな洞窟があるのだ。

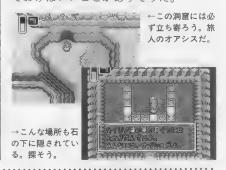
→大きな岩がふたつ。意味がありそうでなさそうで……。もし、これらを動かす力があるのなら、ぜひ挑戦してみてほしい。

↑高みに見えるのは石板のようだ。行ってみたいのはやまやまだが、この世界からは行けない場所である。

■石板と洞窟

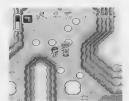
谷から砂漠に抜けてすぐ右手の台地の上に石板が見える。ここではその場所だけを記憶しておこう。

また、谷の出口手前には妖精の泉のある洞窟もある。砂漠地帯に足を踏み入れる前に、ここでしっかり英気を養っておこう。ほかの怪しげな場所にも目を配っておけばいいことがありそうだ。

←この洞窟には必ず立ち寄ろう。旅人のオアシスだ。

→こんな場所も石の下に隠されている。探そう。

ヘンなおじさんに会おう!

谷間の入口を守るように立っているヘンなおじさん。横の看板を読むとますます不可解。看板を抜いたりすると、しつこくついてくる。どうやら、このおじさんには秘密の過去があるらしい。

↑だめと言われるとやりたくなる。こんな看板、抜いちゃえ。

↑あとをついてきて離れない。関わらなければよかったな。

西の砂漠

ハイラル地方唯一、最大の砂漠地帯。サボテンが点在するなか、野獣の骨が散乱している。空にははげ鷹が舞い、地中にはゲルドマンが潜むのだ。

■砂漠の風景

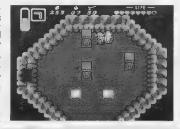
このエリアは、どちらを見渡しても一面の砂漠と岩山だけで、骨とサボテンが散在するだけだ。そんななかで変化を感じさせるのが、南の地面にある大ダコの絵だ。何者が描いたのか、単なる自然現象なのか、謎である。

←タコ。意味不明。周辺が砂漠なので、観光名所にもならないようだ。

■老人の洞窟

砂漠の北東にある洞窟には、神殿についてちょっと詳しい老人が住んでいる。ハイラルの古い語り部のひとりだ。

彼の話を聞くのもいいが、ぜひこの洞窟の奥を探ってみよう。ここにも宝が隠されているらしい。洞窟の北の高みには、意味ありげな広場が見える。

↑話を聞いただけで出てきたんじゃ冒険者失格だ。じっくり洞窟内を探ってみよう。

■南の小台地

砂漠の南西の果てに、石が2つ並んだだけの小さな台地がある。ここにはかつて魔法陣があったとの言い伝えもあるが、歩いて登ることはできそうにない。いまは眺めるだけにしておこう。

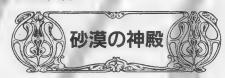
←いつかここに立てる日も来るさ。でも、いったいどうやって？

■西の台地

砂漠の西側には、東西に長く延びる細い台地がある。北側では、神殿の建っている台地とつながっている。登り口は見当たらないので、神殿から出るしかなさそうだ。

ここに出たら、南に下ってみよう。誰もが大好きなあのお宝が簡単に手に入る。

←下から見上げるだけではどうにもならない。登り方を探そう。

↑砂漠にはなにもない空間が広がっている。迷わないように注意しよう。

砂漠の神殿

砂漠の周縁の岩山に建てられたこの神殿は、下から見上げると素晴らしい迫力がある。主塔を中心に、左右の塔、背後の崖に面した奥の院。壮大な配置だ。

■砂漠北の台地

神殿の建つ北の台地はかなりの広さを持ち、さらに西側の細長い台地にまでつながっている。東側には崖をはさんで小さな台地があるが、ここには歩いていくことはできそうにない。

この北の台地に登るには、いったん砂漠の神殿に入らなければならない。神殿の向かって左の塔が台地への出口になっているので、ここから出てこよう。神殿の奥の院もこの台地から入ることができるので、探索には重要なルートだ。

→これが神殿の左の塔。ここから出たら、じっくりと辺りを探索してみよう。

↑東の隠された台地。どうすれば到達できるのか、ここになにがあるのか。多少の工夫が必要になるだろう。

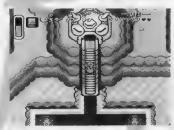
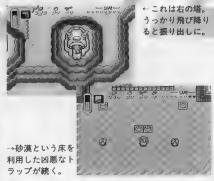
■砂漠の神殿

砂漠の地形をそのまま利用してつくられた魔法の建造物。屋内の1階も地面は砂漠になっていて、砂中に生息するさまざまな魔物が侵入者を狙っている。

入口は封印されていて、古代ハイリア語で書かれた入口の石板を解読しないと入れない。ムドラの書が必要だ。

←砂漠の神殿の入口。3つの巨大な物体が石板を取り囲み、封印の結界をつくり上げている。

←これは右の塔。うっかり飛び降りると振り出しに。

→砂漠という床を利用した凶悪なトラップが続く。

■神殿奥の院

神殿には2つの目の紋章が奉られているはずだが、本殿では見つけることができない。奥の院まで進み、巨大ないも虫の姿をした3体の守護神を打ち倒さなければならないのだ。

←奥の院最後の間。狂乱する守護神の攻撃をかわし、倒すのは並みの戦士ではできない。

キャラクター名鑑

その4

魔女（とその弟子）

ハイラル川の上流の登り口の辺りに魔法の薬の店を開いている。店のほうは弟子に任せ、自分は怪し気な薬の研究に余念がない。

あのキノコがあれば、あの薬ができるのにといつもつぶやいている。

↑店の前でなにやらかき混ぜているが、いったいなにを……。

ドワーフの鍛冶屋

カカリコ村の東の外れで刀鍛冶をしているドワーフ。

しかし、相棒が行方不明なため、いまは仕事をしていない。相棒さえいれば、剣を鍛え直してくれるというのだが……。相棒を見かけたら知らせてあげよう。

↓いつでも仕事ができる状態にあるが、相棒がいなくては……。

きこりのA作B作

ヘブラ山の入山口近くに住んでいるきこりの兄弟。おもに迷いの森で仕事をしているらしいが、最近は物騒なので、家の近所の木を切ったりしている。

裏の洞窟については知っていることもなさそうだ。

↓仕事するふたり。「この木はなんかヘンだ」とか言っている。

ヘブラ山

古来より、高山は聖地として崇められてきた。ハイラル地方におけるヘブラ山もまたしかり。山頂に建つヘラの塔は、ハイリア時代より伝わる3つの神殿のなかでも、最も神聖とされるものだ。

地理

ヘブラ山は、全山が険しい岩山である。あちこちにテラス状の台地はあるのだが、それをつなぐのは複雑に入り組んだ洞窟群である。地理を把握するのは困難だ。

交通の便

なにしろ高山なので、頂上までたどりつくのは容易ではない。加えて、東側はいっそう険しく、直接の登山路がまったくない。西側からわたるしかないのだ。

•エリア別解説•

ヘブラ山の山容は、東側と西側とに大きく分かれる。ここでは、それぞれの山腹と山頂、さらに、入山口から通じる洞窟も入れて、5つのエリアに分けている。回る順序としては、入口の洞窟→西の山腹→西の山頂→東の山腹→東の山頂というのが標準的なところだ。

1 ヘブラ山への洞窟

ヘブラ山は、その山容の険しさから、直接登ることは不可能に近い。唯一、中腹へと続く洞窟を通り抜けることで頂上を目指すことができるのだ。しかし、危険なため普段は洞窟の入口が塞がれている。

2 西側山腹

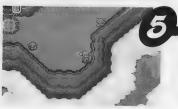
この辺りは、洞窟の通路やハシゴがよく整備されている。中腹の真ん中の洞窟にひとりで住む老人が整備しているのであろうか。しかし、付近は落石が多く、とても安全な場所とはいえない。

3 西側山頂

メガネ岩と呼ばれる岩があり、その奥には3神殿の最後のひとつであるヘラの塔が建っている。峰は2つに分かれていて東側が中心である。西の小さな峰の山頂には石板だけが立っている。

4 東側山腹

西側の山腹とは橋でつながっているが、その橋は壊れていて使えない状態だ。闇の世界への魔法陣があるほか、洞窟の数もとても多く、内部は複雑につながっている。山頂につながるものもあるようだ。

5 東側山頂

ヘラの塔の東から東側の山頂に向けて橋が架かっている。山腹のものとは違いちゃんとわたれるのだが、やはり杭で封鎖されている。山頂には八角形の台があり、その上は魔法陣になっているようだ。

ヘブラ山への洞窟

ヘブラ山は、広がった裾野を持たず、急傾斜の切り立った岩山だ。だから、登るためには、洞窟のルートを抜けていくしか方法がないのである。

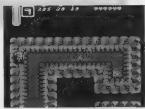
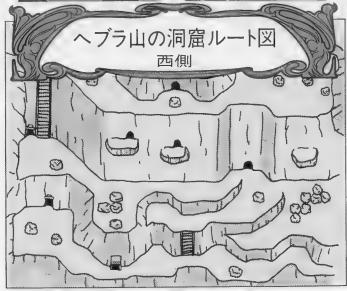
■入山口から

・ヘブラ山の山腹には、老人がひとりで住んでいる。入山口の洞窟で会えるかもしれない。お年寄りには親切にしてあげよう。

→ここがヘブラ山の入口。看板に〝危険〟と書かれているが、地形だけが危険なわけではない。行けばわかるだろう、きっと。

↓最初の洞窟を抜けた場所。すでにヘブラ山の山腹だ。ここからは危険地帯の連続なので、心して進もう。

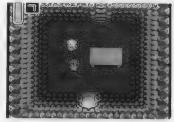
ヘブラ山には、ダンジョンとは呼べない規模の小さな洞窟が数多くある。まず山域に入る時点でいきなり洞窟に入ることになるのだが、その最初の洞窟はあと戻りできない。覚悟して行くように。

←最初に来たときには、山腹に住む老人と二人で歩くことになるだろう。少々入り組んではいるが、それほど危険なこともない

かなり広いテラスが連なり、ヘブラ山の中心部ともいえるエリアだが、全体的に見ればまだヘブラ山の入口に過ぎない。落石のよく起こる、危険なエリアだ。

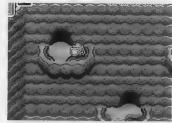
■老人の洞窟

入山口からの洞窟を出てテラス沿いに少し進むと、すぐに別の洞窟が見えてくる。ここにおじいさんがひとり住んでいるので、訪問してみるといい。

〝黄金の力〟を求めてヘブラ山に登っていった人々を見送り続けている老人である。心ある登山者と見れば、一夜の宿を提供してくれることもある。

→老人が住居としている洞窟。部屋の裏から出ている洞窟は、山の高みへと続いている。

■西の洞窟群

西側山腹には、洞窟の口が計6ヵ所ある。ひとつは入山口からの登り専用、ひとつは長いハシゴの脇の下山専用、それから老人の住む洞窟と、その出口でふたつ、残りは高い崖の中ほどにある。

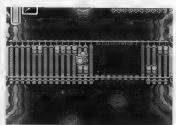
↑高い位置にあるふたつは、中腹からでは入ることができない。山頂の洞窟からつながっている。

■長いハシゴ

中腹の一番西寄り、下山専用の洞窟とその道標の脇から、山頂へと続く長いハシゴが掛かっている。東西を通じて、ヘブラ山の頂上を極めるためには必ずこのハシゴを通らなければならない。ハシゴを登りきれば、北側の風景が開ける。

↑ハイラル地方で一番長いといわれるハシゴだ。手をかける際には落石に十分注意すること。

■古い橋

老人の住む洞窟を抜けた辺りから、長いハシゴとは逆の東側に進むと、朽ちかけた古い橋がある。かつてはヘブラ山の東と西をつなぐ橋だったらしいが、いまは使用できない。フックショットでもあれば、渡ることができるだろう。

↑橋の中央が崩れている。これはちょっと渡れない。ヘブラ山は西側がより険しいとか。

←ここより下は、切り立った崖がハイラル川の谷へとつながる。足のすくむような眺めだ。

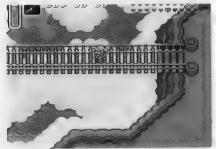
頂上にはヘラの塔が建ち、その西にはメガネ岩、さらに橋を渡って西には石板の建つ独立峰がある。なにかとポイントが多いエリアだ。メガネ岩の内部もひととおり見ておきたいものだ。

■北側の眺望

ハイラル王国の領土は、ヘブラ山が北限。ここより北は未開の原野が広がっている。長いハシゴを登りきると、その広大な原野を雲間にかいま見ることができる。ここが頂上だ。一息入れよう。

→高山の稜線にたどり着いた瞬間、特有の満足感が得られるはずだ。背後には未知の広野。

■西の橋

ヘブラ山頂は大きく2つの峰に分かれるが、さらに東西2つの小さい前衛峰がある。東に派生した峰へは〝西の橋〟でつながっている。

↑北側の風景を見下ろすなら、ここ西の橋が一番のポイント。雲が流れるなかに、原生林がよく見える。

■石板

西の橋を渡った小さな峰の頂上には、古代ハイリア語で書かれた石板が立っている。これは、古代の魔法術が封じられた石板とのことだ。ムドラの書を使ってこれを読むことができれば、大気を冷やすエーテルの魔法が手に入るはずだが。

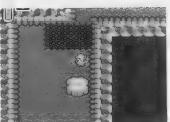
←敬虔な気持ちにさせられる場所に、石板が1枚。また訪れることもあるだろう。

■メガネ岩

西側山頂の中央にあり、東への道を閉ざしているのがメガネ岩だ。その名のとおり、同じ大きさの円盤状の岩が2つ、左右に連なった形をしている。右脇の魔法陣も見落とさないようにしたい。

←ヘブラ山のシンボルともいえる大岩。崖から登るのは無理だが、魔法陣を使えば……?

■メガネ岩の洞窟

メガネ岩の中央の洞窟は、山腹へ向けて奥深い迷路をなしている。目的もなしに迷い込むと危険だが、冒険もいいかも。

←下に降りてしまうと戻るのがひと苦労なので、むやみに降りないほうがいいだろう。

■ヘラの塔

メガネ岩の東にそびえ立つ巨大な塔。ただでさえ高いヘブラ山頂に建っているため、国中どこから見てもその雄姿を拝むことができる。

ハイリア3神殿のなかでは最高位の神殿だ。地上6階建てで、先端付近にはいつも霧が巻いている。入口そのものには封印などの仕掛けは施されていない。

←ヘラの塔の肩ごしに、ヘブラ山の北側をのぞき見る。豪快な風景。

▸ヘラの塔の入口。階段で直接2階に上がるような構造。

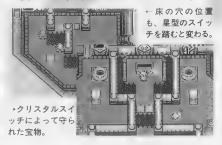
▸この巨大な塔は、国中どこからでも見ることができる。

↓低い階ではかなりの広さがある。クリスタルスイッチによる仕切構造と、階層ごとの立体構造が特徴的だ。

■塔の内部

クリスタルスイッチに制御された、青と黄色の突起が進路を阻み、正しい順でスイッチを入れないと先へは進めない仕組みになっている。また、ヘラの塔は先細りの構造なので、上へ行くほどフロアが狭くなり、床には穴がふえていく。

←床の穴の位置も、星型のスイッチを踏むと変わる。

▸クリスタルスイッチによって守られた宝物。

足をのばそう

山腹の洞窟群

メガネ岩の洞窟を奥へ進むと、崖の中央に小さくテラス状に張り出した場所に行くことができる。こういう場所は2カ所あるが、どちらも下に飛び降りることができそうだ。帰り道に利用できるし、洞窟探検としゃれこむのも楽しい。洞窟内は魔物が出ず、かえって安全だ。

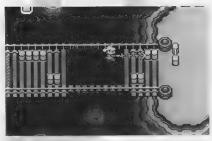
▴メガネ岩の洞窟の内部。つながり方が複雑だ。

▴このようなテラスにポンと出ることがある。

山容としては、ヘブラ山は東より西のほうが大きい。しかし、西のほうがより険しく、行きにくい位置にある。それだけに登りがいのある山だといえよう。

■東側山腹

フックショットがあれば、西側の山腹から架かる崩れかけた橋を伝って、東側の山腹に出ることができる。この辺りは狭いテラスがいくつも折り重なり、多くの洞窟が口を開けた複雑な地形だ。

→多くの洞窟が見えるが、そのほとんどがなんらかのかたちでお互いにつながっている。

↑西側と東側をつなぐ橋。現在は、フックショットでも使わなければ渡れない状態になってしまっている。

■東の洞窟群

東側には山頂、山腹合わせて9ヵ所も洞窟が開いているが、すべては立体的につながっている。しかし、登りルート、下りルートともにかなり限定されていて、なかなか自由に歩き回れない。

←つながりは確かに複雑だが、ルートは一本道に近いので、迷うことはなさそうだ。

山頂東側

ヘラの塔の脇から東に延びている〝東の橋〟を通って、行くことができる。杭で道が塞がれているので、マジックハンマーを持たないと入れない。

■橋を渡って

またもや雲海を見下ろしながら、釣り橋を渡る。東の峰に着くと杭が数本道に打ち込まれているので、これをハンマーで叩いて通る。

橋を渡りきると、ちょっとした広場になっている。北には独立した峰が見えるが、この山頂になんとハートのかけらが見えるはずだ。見えてはいても、誰も取ることができないのだが。

→手前には、飛び降りられる崖の切れ目がいくつもある。勇気があるなら試してみては……。

■謎の祭壇

ヘブラ山頂でも一番東の外れに、なにやらかなり大規模な祭壇のようなものがある。各地の例から見ても、これは魔法陣だと思われるが、やはり封印されているようだ。三方に打たれた杭に意味があるのかもしれない。

しかし、秘密を解く以前にパワフルグラブを持たないと、祭壇に上がることもできない。

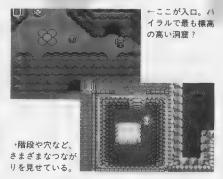
←謎の祭壇。国内の他のものよりも大規模な構造をしている。

■山頂の洞窟

東側の山頂には、洞窟もひとつある。これは山腹の洞窟群の続きであり、下山路としても利用できるのだが、一度降りてしまうと同じルートでは戻れない。

しかし、山腹の洞窟のなかには妖精たちの住む場所もあるので、登山と魔物との戦いとで衰弱していたら、降りて一息入れるのもいいだろう。

←ここが入口。ハイラルで最も標高の高い洞窟？

↑階段や穴など、さまざまなつながりを見せている。

→雲間に浮かび上がる東の独立峰の山頂付近。見ただけではわかりにくいが、奥のほうが高い。

完結編

キャラクター名鑑

その5

敵か味方か
不思議な人々

キングゾーラ

ハイラル中の水場に出現するゾーラたちの親玉。

ハイラル川を遡ったところにゾーラたちの巣があり、その一番奥の滝壺に住んでいる。頼み込めば水かきを売ってくれるかもしれない。

↓こんな奇怪な顔をしているけれど、意外に気さくなヤツなのだ。

盗賊たち

迷いの森にアジトを持つ盗賊団のメンバーだ。

いきなりものを盗ろうとぶつかってきたり、あるいは情報をくれたり、「ないしょだよ」と金品をくれたり……実にいろいろなタイプがいるのだ。

↑ここが盗賊たちのアジトだ！ひとりだけ留守番がいるな。

女神さま

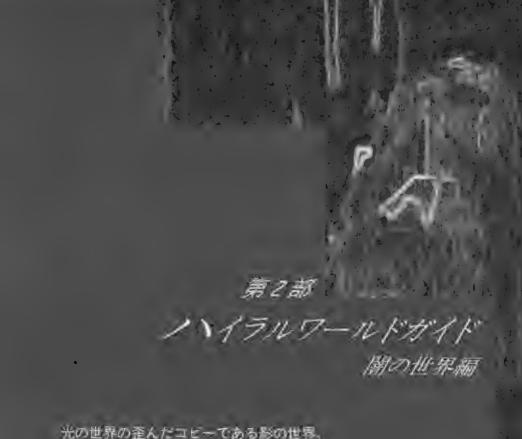
光の世界にふたり、闇の世界にはひとりいる。願いの滝、幸せの泉と、もう1ヵ所はどこだろう？

なんにせよ、泉にルピーだのアイテムだの投げ込めば、必ずご利益があるというありがたい存在なのだ。

↓こちら、願いの滝の女神さま。べっぴんさんと、村でも評判だ。

第2部

ハイラルワールドガイド

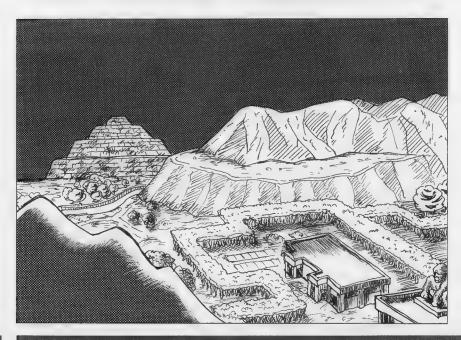
闇の世界編

光の世界の歪んだコピーである影の世界。強力な敵と複雑なトラップがごろごろしているこの世界は、さすがに散策気分というわけにはいかない。それでも、旺盛な好奇心さえあればこんな楽しい場所はないのだ。

闇の世界は光の世界と表裏一体だが、地理的には微妙な違いも多く、旅の行程は大幅に変わってくる。とりあえず、闇の世界の中心であるピラミッド周辺のエリアから紹介を始めることにしよう。

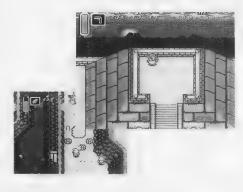
地理

堀に囲まれたピラミッドの東に荒れ地、さらにその東に岩に囲まれた闇の神殿のエリアがある。これは光の世界と同様。

交通の便

東の荒れ地から南へと渡る橋が塞がれているため(ハンマーで突破可能)、最初は行動範囲がかなり狭くなっている。

•エリア別解説•

この地域に関しては、地理的に光の世界と大差がない。が、東の荒れ地に至っては差がなさすぎて解説すべきこともないので、ここではとくに取り上げなかった。

神殿の前庭については、かなり広いが、光の世界同様にひとつのエリアとして扱っている。それだけに見どころも多い。

1 ピラミッド

影の世界を象徴し、その中心となって影の力を蓄えている。影の世界がかつて〝神聖な地〟と呼ばれていたことからもわかるように、ピラミッドは光の世界の神殿以上に神聖な建物である。伝説の〝黄金の力〟は、ここに封じられているともいう。

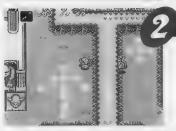
2 闇の神殿前庭

試練の目的を帯びてつくられていた光の世界の東の神殿とは違い、ここ闇の神殿には、明らかに近づくものを遠ざけようとする力が働いている。それも〝黄金の力〟を守るためなのだが、その力が奪われつつある現在、魔王の砦と化している。

3 闇の神殿

入口からして凝ったからくりが施されているが、内部の罠の複雑さ、数の多さは、ちょっとのぞいてみた冒険者の勇気をくじくに十分なほどだ。光の世界とは材質の違う黒っぽい石で建てられており、全体に妖気が漂っている。

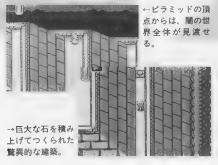
4 南の空き地

光の世界とまったく同じ構造をしている。魔法陣の出口がひとつ、洞窟がひとつだ。また、闇の世界のエリア分けはやや大ざっぱになるので、神殿の前庭の入口付近は、2のエリアに加えておくことにする。

巨大なピラミッドが堀に囲まれて建ち、正面は前庭のようなスペースになっている。東手前の部分で堀を渡れるようになっていて、東の荒れ地に通じている。

■ピラミッド

一般にいうピラミッドとは形が違う。大きさの違う裾広がりの台を4段積み上げた形だ。頂上にはなにも置かれておらず、デスマウンテンを望めるようになっている。全体でひとつの祭壇のようだ。

←ピラミッドの頂点からは、闇の世界全体が見渡せる。

→巨大な石を積み上げてつくられた驚異的な建築。

■ピラミッド前庭

ハイラル城の前庭ほど立派なものではないが、ピラミッドにも前庭がある。正面階段の手前に、門代わりの木と彫像が左右にひとつずつ立っているだけだ。この辺りからすでに魔物が徘徊しているので、注意したい。

→世界全体が薄明に包まれている感じなので、ピラミッドも心なしかくすんだ色をしている。

↑ピラミッドから、デスマウンテン方面を望む。別に夕暮れではなく、この世界はいつもこんな調子なのだ。

■ピラミッド内部?

これだけ大きな建造物でありながら、建てられた目的はおろか内部構造さえ知られていない。

なかが空洞と思われる壁が2ヵ所あり、そのうちひとつは実際に破れているのだが、なかには入れない状態だ。一番上の台のなかにも空洞があるのではないかといわれている。

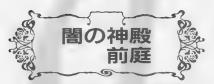
→大きくひびの入った壁。普通の爆弾では破れない。

←ここには穴があるが、見上げることしかできない。

■東の荒れ地

岩の形が違うほかは、光の世界の荒れ地とほとんど同じだ。生息する魔物までオクタロックの生き写しである。

←闇の世界にも道標がある。"黄金の力"を求め、迷い込んだ人々が暮らしているのだ。

闇の神殿 前庭

東の神殿の前庭と違い、立体構造にはなっていない。その代わり、密生した植物の藪が迷路の役割を果たしている。藪のなかのルートを見つけないと進めない。

■前庭入口

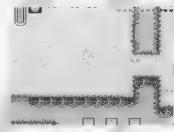
５本の木が斜めに並んで立っているところは、光の世界と同様だ。奥にある洞窟は妖精の泉だ。例によって、体力を充実させてから闇の神殿へ向かおう。

→この洞窟は東の闇の休憩所。それにしても妖精さんたちというのは、実に親切な方々である。ただし、ここには小妖精はいない。

■西の建物

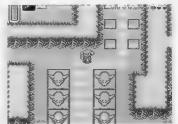
光の世界で長老がいた庵よりはちょっと手前に、建物がある。なんだかわからないものになってしまった人から話を聞いておこう。

■藪の迷路

神殿の前庭では、密生した植物がぶどう棚のように平坦な形をしている。このなかの見えない道を通って行かないと、神殿へはたどり着けない。最初は石畳の矢印に従って進み、後半は手探り状態だ。

←よく見ると、通れるところはうっすらと透き通っている。試行錯誤しながら進もう。

■謎の遺構?

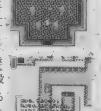
藪の間の空き地のそこここには、人工的な形をした石が置かれ、その周りを石畳が幾何学的な模様で飾っている。意味不明だ。なにかの遺跡だろうか。

←気になるけれど、とくに意味はなさそうだ。神殿に関連した遺跡だと思われる。

訪ねる

庵の住人

神殿前の庵には、植物めいた姿になってしまった人が住んでいる。この世界に来て相当たつらしく、とても含蓄のある話をしてくれる。

サルキッキ

神殿前の藪に住むルピーが大好きなサル。少々図々しいが、闇の神殿についての詳しい情報を持っているのであなどれない。

闇の神殿

闇の世界には、デスマウンテンの塔以外に全部で7つの神殿がある。かつては黄金の力の守護者たる7賢者をそれぞれ奉っていたらしいが、いまは7匹の魔物たちに占拠されている状態だ。

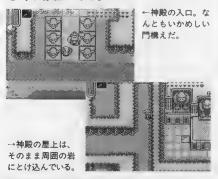
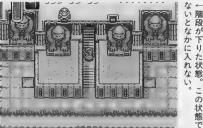
■闇の神殿

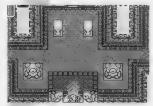
構造自体は東の神殿にとてもよく似ている。しかし、それは表面上だけだ。材質、色、装飾、内部の罠など、東の神殿とは比べものにならない凶悪さがある。

神殿の正面には、恐ろしい顔をしたサルの巨大な彫像が4体立っていて、真ん中の2体の正面の床が舞台のように張り出している。そこで儀式でも行ったのだろうか。闇の世界の7神殿のなかでも中心的な存在である。

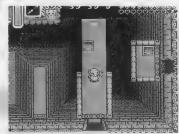
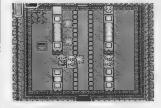
←神殿の入口。なんともいかめしい門構えだ。

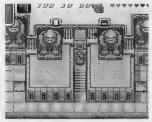
→神殿の屋上は、そのまま周囲の岩にとけ込んでいる。

←階段が下りた状態。この状態でないとなかに入れない。

■闇の神殿内部

入口付近だけは東の神殿によく似ているが、ひとたび奥へ進むと、次から次へと現れる複雑なトラップに圧倒される。奥の間に進む手順は、非常に複雑だ。

←東の神殿によく似た闇の神殿のエントランス。しかし、3つの扉の先にはまったく別の世界が広がっているのだ。

→奈落が効果的に使われているのも闇の神殿の大きな特徴のひとつ。

←奈落の上で崩れ落ちる床、動かせる石像、交差した通路……考えられるありとあらゆる仕掛けが、各部屋に用意されているのだ。

神殿入口の秘密

闇の神殿の入口の階段は、大規模な機械仕掛けになっている。作動させないとなかには入れないが、そのスイッチはなんと屋上にある。

←このスイッチを押すには、よほど身軽でなければ……。屋上へのルートはどこにもない。

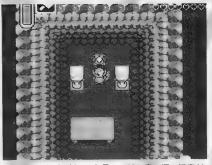
南の空き地

神殿の南には、光の世界と同じような空き地がある。ここには光の世界の魔法陣から到着するためのサークルがあるほか、洞窟がひとつある。

■南の空き地

閉じられたごく小さなエリアだが、一度は立ち寄りたい。もっとも、マジカルミラーを手に入れて両世界を行き来するようになれば、通ることもあるだろう。

←魔法陣は、基本的に光→闇の一方通行。ここは終点。

→広場の奥まで進んでも、とくに変わった点はない。

↑ここにも洞窟があるが、思いのほか奥の深い洞窟だ。やはりメタモルフォーゼした人が住んでいる。

■洞窟

細い洞窟の奥に多少開けた場所があり、そこにはオウムのような姿になった人がいる。彼は闇の世界の川の上流について、なにか情報を持っているようだ。

←闇の世界の住人は、なぜか洞窟暮らしを好むようである。

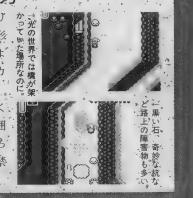
闇の世界の歩き方

まず、闇の世界は移動の面においてかなり不便であるということを知っておこう。地形的にも制限が大きいし、マジカルミラーによる移動は闇→光の一方通行だ。オカリナでカカリコの鳥を呼ぶことさえできない。

むしろ、いまの状態で行ける範囲をじっくりと見て回るのがいい。そのうちに行動範囲を広げるようなアイテムも手に入ることだろう。魔物も強力だし、この世界では焦りは禁物である。ゆっくり、確実に歩こう。

→光の世界では橋が架かっていた場所なのに。

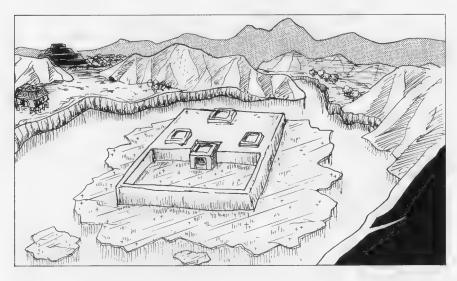
←黒い石、奇妙な杭など路上の障害物も多い。

闇の湖と湿地帯

闇の湖の中央の島には氷の神殿、水のほこらの地下にも広大な神殿が眠る。どちらも7神殿のうちのひとつだ。光の世界に比べてエリアごとの重要度はむしろ高くなっているといってもいいだろう。

地理

闇の湖はハイリア湖に比べてやや広い。湖の南岸が直接崖となって切れ落ちているためだ。しかし、湿地帯は光の世界とほとんど同じと考えていいだろう。

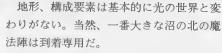
交通の便

東の荒れ地から闇の湖を結ぶ橋が閉鎖されており、マジックハンマーがないと通行できない。また、湖の西岸から東岸への陸路がなく、水路をとるしかない。

•エリア別解説•

闇の世界のエリア別解説は、地形的に光の世界と重複する点が多いので、やや大まかなものとしておく。ここでは湿地帯、闇の湖、湖の東岸の3エリアに分けることにする。

ポイントの数はそれなりに多いが、内容にボリュームがあるのは水のほこらと氷の神殿くらいだ。

1 湿地帯

地形、構成要素は基本的に光の世界と変わりがない。当然、一番大きな沼の北の魔法陣は到着専用だ。

最大の違いは、水のほこらの地下に神殿の広大なダンジョンが広がっていること。また､沼にはゾーラのワープホールがない。

2 闇の湖

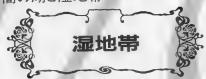
凶悪な魔物が多数出現する危険なエリア。ハイリア湖と違い､小さいほうの島はなく､大きい島が氷の神殿である。

ハイリア湖と違って浅瀬が多く、島のように露出している場所も多い。南側がハイリア湖よりも広がっているのも特徴だ。

3 闇の湖東岸

崖と湖に囲まれたエリアなので、泳いで行って桟橋から陸に上がるしかない。光の世界同様に3つの洞窟があるが、内部はまったくの別物である。

この辺りも魔物の攻撃が激しい。魔法の力を十分に持っていないと落命しかねない。

■闇の湖と湿地帯

乱立する影像群も含めて、光の世界の湿地とそう変わりない風景が広がる。西には悪魔の沼への入口らしき谷間があるが、行き止まりになっている。

■沼と湿地

この辺りを歩き回るのであれば、魔法のロッドかメダルのどちらかを用意しておいたほうがいい。

魔物たちの生態は、光の世界と影の世界ではまったく違っている。空を飛び回るクリーピーに対しては、アイスロッドが最も効率的な武器だろう。

←池や沼の位置、大きさなどは光の世界とまったく同じだが、色合いだけがどことなく違う。

■悪魔の沼への入口?

悪魔の沼は、光の世界では西の砂漠に当たる。当然、入口も湿地帯の西にある小さな谷かと思いきや……看板に〝入る道はなし、出ていく道もなし〞と書かれている。行ってみると確かに行き止まりで、光の世界にあった洞窟などもない。

→行き止まり。杭で囲まれているのは魔法陣ではなさそうだ。光の世界と対比して考えよう。

■水の神殿

外から見ただけでは光の世界の水のほこらと変わらないが、なかは全然違う。これは闇の世界の第2の神殿なのだ。

入ってみると、なぜか最初の部屋で行き止まりになり、溝に阻まれて通路が絶えている。この状態を打開するには、光の世界からなんらかの影響を与えてやらなければならない。それも水に関わる動作が必要だ。草原のほこらに行ったことのある人ならわかるだろう。

↑外観。地上部分はごくごく小さいのだが……。

→最初の部屋がいきなり行き止まり。この大きな溝はいったいなんだ?　なにかの遺構かも?

←ほこらの周りがこういう状態になれば、なかも先に進めるようになっているはずだ。

↑泳いだり、戦ったり……。神殿に入る者は、仕掛けにも敵にも思いっきり苦しめられることになる。

■水の神殿内部

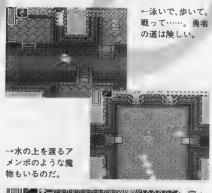
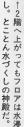
水の神殿は建物自体が巨大な貯水装置のようなもので、内部では各所の作動スイッチを入れながら進むことになる。手順の複雑さは闇の神殿以上かもしれない。加えて敵の魔物は数知れず、しかも泳いでいる最中は戦うことができないという大きなハンデを背負っての探索となる。

水の枯れた水路が曲者になってくるが、そこを渡れるアイテムがどこかにあるはずだ。光の世界の神殿とは違い、本気で進入者を締め出しにかかっているので、観光気分ではとてもつき合えない。

←泳いで、歩いて。戦って……。勇者の道は険しい。

→水の上を渡るアメンボのような魔物もいるのだ。

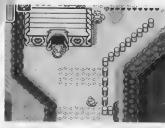
←底に排水口を持つ貯水プール。宝箱が沈んでいるのが見える。

↑2階へ上がってもフロアは水浸し。とことん水づくしの神殿だ。

■闇の湖西岸

東の荒れ地から南下してくると迷い込みやすい場所だが、この先は行き止まり。湖に入るつもりならいいが、そうでない場合は引き返そう。光の世界で占い師がいた家は、こちらでは雑貨屋になっているが、大したものは売っていない。

■西岸南側

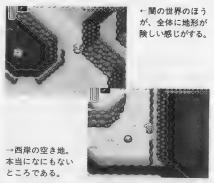
北側とは小山で隔てられている。湖と湿地帯に挟まれながら、なぜかここだけは草も木も生えていない単なる空き地である。

←雑貨屋の品揃え。橋をなくしたら、ここで買って願いの滝に持って行けば安く上がる。

■南岸?

闇の湖には、南岸がない。切り立った崖が直接湖面に落ち込んでいるのだ。そこが光の世界との最大の違いで、岸辺を歩いて東側に向かうことはできなくなっている。しかし、湖には浅瀬が多いので、半分泳ぎ、半分歩いて行けばいい。

ただ、西岸には桟橋がないので、同じルートで戻ることはできない。

←闇の世界のほうが、全体に地形が険しい感じがする。

→西岸の空き地。本当になにもないところである。

闇の湖と湿地帯

ハイリア湖よりもひと回り大きく、そのために形も微妙に違っている。湖上に浮かぶ島などの形は、もうまったくの別物だ。

■闇の湖

陰鬱な暗緑色の水をたたえた大きな湖。ハイリア湖より水深がはるかに浅く、浅瀬がところどころ干上がっていたりする。

中央にはなぜかそこだけ氷の張った一角があり、島のようになったその中心部に氷の神殿がある。ハイリア湖同様、東側に張り出した岩石のため、川のような東部と、西部とに分かれる。

→魔物が多く住み着いている。浅瀬が多いため、ハイリア湖よりは移動しやすいのが救いか。

■飛び石の輪

ハイリア湖では小島が浮いていた辺りに浅瀬があり、環状に並べられた丸石で囲まれている。魔法陣ではないようだ。そういえば、ハイリア湖の小島には上陸できなかったものだが……。

→不思議なストーンサークル。浅瀬になっている中央でなにかをしてみると……？

■氷の神殿

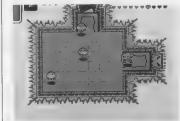
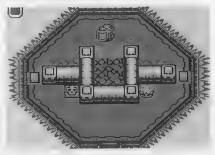
闇の世界の7神殿中ではかなり高位の神殿だが、入るだけなら簡単だ。マジカルミラーさえ持っていれば、この地域にこれた時点で入ることができる。

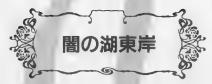
地上には回廊を含む1階のわずかな部分が露出しているが、本体は地下である。

←回廊に門が付いていない。"聖地と折り合いをつけた者"だけがなかに入れるという。

■氷の神殿内部

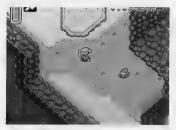
氷造りの塔を地中に埋めたような構造をしている。1フロアごとの面積は小さいが、多層構造という点では随一。縦の連続構造をフルに生かしたトラップで、安易な侵入者を拒む。"火の力の助けなしに生きては帰れない"といわれている。

←氷張りの床は滑って歩きにくい。そこに、「寒さ」を得意とする魔物たちが続々と現れる。

↑ダミーのひび、穴、ブロック等を駆使した複雑なトラップが待ち受ける。侵入者は知性をも試されるのだ。

闇の湖東岸

徒歩によるルートが完全に絶たれているため、入り江から東岸へ上陸するのはかなり大変だ。南側が途切れている点以外は、ハイリア湖東岸と大差ない。

■闇の湖東部

湖の東側は入り組んだ入り江と岩石、その間に挟まれた台地状の部分から構成されている。入り江とはいっても2段になっていて、中央には小さな滝まである。

桟橋は入り江の奥と入口の2ヵ所あるが、上陸時は入口側の桟橋しか使えない。いくら泳ぎが達者でも、滝を登るのは無理だからだ。

←入り江の張り出し部分に佇んでみる。だが、のんびりしていると、たちまち魔物に狙われる。

■北の洞窟

東の湖岸の北の行き止まりに洞窟がある。ここには手の姿になった盗賊がいて、世間話を聞かせてくれる。場合によっては役に立つかもしれない。

←闇の世界では人もいろいろな姿に変わるものだが、これはまた変わり種である。

■長老の助言

この辺りには北の洞窟のほかにも、光の世界同様にさらに2つの洞窟がある。ひとつは妖精の泉で、もうひとつはかなり有用なヒントの聞ける、長老のメッセージ装置が設置された洞窟だ。

←こんな小さな洞窟に、長老のメッセージ装置が置かれている。まずは中に入ってみよう。

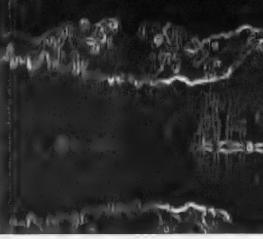
見どころ

氷の神殿

氷で造られた青く美しい神殿は、一見の価値あり。できることなら、内部も見てみたいもの。ただし、魔物が強い。

長老の洞窟

東の湖岸に隠されている長老のメッセージのある洞窟には、フックショットを持って入ろう。手前の壷を取ってから奥に行くと、戻る際の手がかりがなくなるので注意。もっとも、怪我をしたら近くの妖精の泉に行けばいい。

中部地域と悪魔の沼

地域分けが少々半端になるが、ここでは３つのエリアを扱っている。光の世界では主人公の家に当たる爆弾屋の周辺、闇の世界にもある村の南部、そして完全に独立したエリアである悪魔の沼だ。

地理

爆弾屋から村の南部に至る地形は、ほとんど光の世界と変わらない。逆に、違う部分は明確な意味を持っている。悪魔の沼の場合は、完全に闇の世界独自の地形になっている。

交通の便

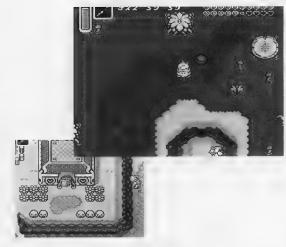
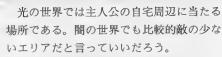
東の荒れ地の南にある橋を渡ってしまえば、爆弾屋から村の南部までは行ける。しかし、悪魔の沼には入口も出口もないので、オカリナを入手するまでは決して入れないのだ。

•エリア別解説•

ここでは便宜上ひとつの項目にまとめているが、悪魔の沼は完全に独立したエリアとして考えておいてほしい。村とその南部は、光の世界のように単純につながってはいない。

フックショット、パワフルグラブといったアイテムを持っているか否かが行動範囲を決めるのだ。

1 爆弾屋の周辺

光の世界では主人公の自宅周辺に当たる場所である。闇の世界でも比較的敵の少ないエリアだと言っていいだろう。

ただ、地形が変化している場所が1ヵ所あり、そこに気付かないと大切なアイテムを見過ごすことになる。

2 悪魔の沼

西の砂漠同様、岩山に囲まれたエリアだが、こちらは入口もなければ出口もない。奇怪な植物の生い茂る沼地はあやしの砂漠以上に広く、常に大雨が降っている。

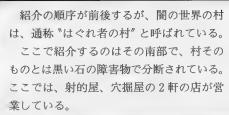
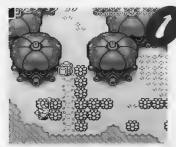
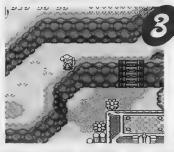
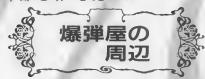
北側には沼地の神殿があるが、いつもは水没していて入ることができない。

3 はぐれ者の村南部

紹介の順序が前後するが、闇の世界の村は、通称〝はぐれ者の村〟と呼ばれている。

ここで紹介するのはその南部で、村そのものとは黒い石の障害物で分断されている。ここでは、射的屋、穴掘屋の2軒の店が営業している。

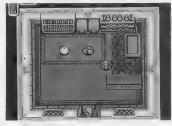
中部地域と悪魔の沼

爆弾屋の周辺

東の荒れ地の南にある橋は、普段は閉鎖されている。マジックハンマーで障害物をつぶし、橋を渡ると〝←（西）爆弾屋〟の道標が立っている。

■爆弾屋

光の世界では主人公の家に当たる場所で、爆弾屋が店を開いている。売り物は、爆弾30個まとめて100ルピーだ。

しかし、特製の強力爆弾を売っていることがあるという情報もあるので、軽視はできない。たまにはのぞいてみよう。また、爆弾の最大持ち数が30個未満で100ルピー払うと損をするので注意。

→この店員は象のような姿をしている。口調からして、光の世界でも商人だったのだろうか。

■闇の広場

光の世界では、動物の広場に当たる場所である。オカリナ吹きの少年が、変わり果てた姿で切り株に腰掛けている。衰弱した彼の頼みは聞き入れてあげたい。

→黄金の力に魅せられた結果とはいえ、哀れな少年だ。

←動物の広場にオカリナを隠してあるということだが。

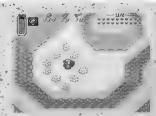
■草の魔法陣?

カカリコ村南部へ向かう道の途中、岩山のすきまに、草が円形に並んで生えた場所がある。光の世界にはこんな地形も場所もなかったようだが……？

←とにかくなにかしてみることが肝心だ。冒険者は常に好奇心旺盛であるべきだ。

チェック！

オカリナ

オカリナはどこにあるのか。変異した少年から借りたスコップで探すのだが、広場をこまめに掘るしかない。

ミラーを使う

光の世界と影の世界を行き来することで新たな発見をすることが多い。なにか気になることがあったら、また見覚えのない地形に行き当たったら、こまめにマジカルミラーを使うことをお勧めしておこう。

悪魔の沼

入口も出口もないという悪魔の沼。ここに入るためには、徒歩以外の移動手段を使うしかない。意外な場所にある魔法陣を利用するのがポイントとなる。

■悪魔の沼

おどろおどろしい水棲植物が生い茂る広大な沼地だ。常に激しい雨が降っていて、全体に陰鬱な雰囲気に包まれている。中央に沼の神殿があるが、普段は入口が水没していて入ることができない。

←この沼にだけ住む巨大な虫、ラモネーラがうねうねと這い回っている。沼地は足を取られて少々歩きにくい。気の滅入る場所だ。

→神殿の入口は水没しているが、その左右にある奇妙なほこらには入ることができるようだ。ここで休息をとるのがいいだろう。

■東の洞窟

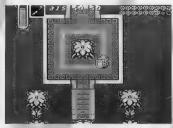
こんな人の通わぬ場所にも何者かが住んでいる。この住人は神殿についての知識を持っている。多少のルピーを払っても、聞いておいたほうがいいだろう。

→沼地の気候についての情報を教えてくれる。魔法などで、大気に影響を与えるほどの作用を起こせば、雨が止み神殿も出現するとか。

■沼の神殿

地上部が非常に少なく、その大部分が沼地のなかに没している神殿。

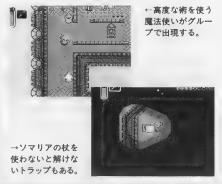
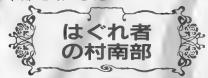
７神殿のうち、第２位に当たり、さまざまなトラップが集められている。魔法使いなど高位の魔物も多く、侵入者をつけ狙う。よほど力に自信がなければ、足を踏み入れるべきではないだろう。

→入口の前には祭壇状の広場がある。床に描かれたマークが、神殿に入るための鍵となる。

←ついに神殿が姿を現した。確かに雨も止んでいるようだ。魔法の力というのは実にすごい。

■神殿内部

全体的にトリッキーな構造ではあるが、目立って凶悪なわけではない。この神殿ならではという個性に欠けるところがある。宝物のソマリアの杖さえ手に入れてしまえば、大きな問題はないだろう。

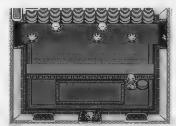
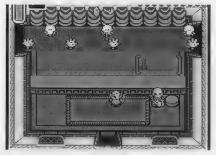
←高度な術を使う魔法使いがグループで出現する。

→ソマリアの杖を使わないと解けないトラップもある。

はぐれ者の村の地続きだが、巨大な黒い石が障害となって自由に行き来できない。パワフルグラブを持たない者は、南側から森を抜けて行くしかない。

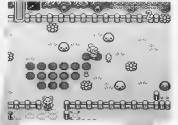
■射的屋

エリアの入口、光の世界でいえば書の家に当たる場所に射的屋がある。親父は陽気なドクロで、当たると太鼓を叩いてほめてくれる。20ルピー払って矢を5本もらい、的を射つ。

最初に当たると4ルピーで、連続して当てるたびに賞金は倍々になっていく。5本全部命中させれば124ルピー、104ルピーの儲けになる。しかし2本め、4本めを外せば、3本当てても12ルピー。簡単ではない。

→ここが射的屋、看板が目印だ。なにか秘密があるという噂が……。

↑奥の、左に流れているタコが的。これを狙うのだ。手前で右に流れている「手」は障害物なので注意。

■穴掘り屋

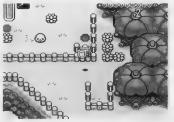
射的屋の西側に、露天で営業している。言ってみれば宝探しで、80ルピーでスコップを借り、指定時間内、柵で囲まれた空き地を掘るのだ。賞品は主にルピーだが、ひとつだけすごい宝が埋まっている。

←赤いルピーがけっこう出るので、たいていもとは取れる。しかし、思ったほど掘れないものだ。

■謎のカエル

射的屋の裏の辺りに、カエルの姿をした者がいる。黒い石を動かさないと話もできないが、困っている様子なので、できることなら助けてやるといいだろう。

←村から来ると、会うことだけはできる。しかし、黒い石を動かさないと会話もできない。

■杭打ち穴について

射的屋の左、黒い大きな石の手前に、光の世界の迷路でも見覚えのある、小さな穴がふたつ開いている。この穴のある場所の柵は飛び越えることができるのだ。

←この小さな穴をよくおぼえておこう。一見入れそうにない柵の中でも、これさえ見つければ。

かしこい儲け方

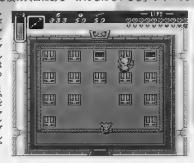
ハイラルの世界でルピーを集めようと思うなら、コツコツと地道に集めるのが一番。しかし、ツボの下のルピーなど、効率的に集められるポイントはある。なんと言っても、あやしの砂漠の入口の洞窟は一度入るだけで50ルピー集まるし、カカリコ村をひととおりまわれば100ルピーは軽い。下手にバクチに手を出すより、よっぽど大金が貯まるのだ。

↑なんといっても一番効率のいいのがここだ。光の世界、西の砂漠の入口にある「みんなにないしょ」ポイント。

→カカリコ村では、なにかとルピーが集まる。木に体当たりするのも忘れずに。

→ギャンブルはあくまでギャンブル。残り少ないとき、勝負に出るとかね。

遊ぶ

射的屋

練習次第で収入が上がるということでは、一番うれしい遊技場だ。多く当てるよりも、連続で当てることのほうが大切だという点に注意。

←弓矢の射ち方の練習にもなる。

穴掘り屋

おもしろく、また損をしないのがコレ。疑り深い人は柵の外まで掘ろうとするが、無駄だ。再挑戦は、一度画面の外に出てからにしよう。

←時間内にどれだけ掘れるか？

宝箱屋

はぐれ者の村にある、30ルピーで15個中２個の宝箱を開けるゲーム。けっこうギャンブル性が高く、当たると大きいのでおもしろい。

←ここにも１個だけ貴重品が。

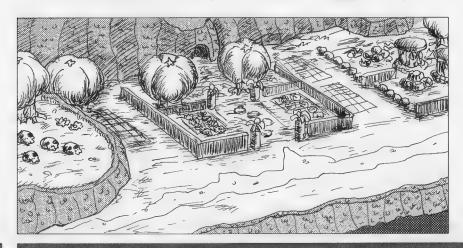
デスマウンテン山麓

東は川の上流地帯から、西ははぐれ者の村のすぐ手前まで、デスマウンテンの山麓すべてを含む地域だ。光の世界では非常に日当たりのいい、いろいろなポイントの集中した地域だったが、こちらではデスマウンテンの瘴気が強いせいか、割と荒れ果てている。東側と西側は、川で分断されている。

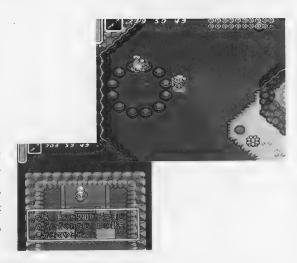
地理

デスマウンテンという急峻な山の麓でありながら全体に平坦で、これといった極端な地形は見受けられない。東側が川に沿って登っているのと、西側が少々山がちになっているのが目立つぐらいだ。

交通の便

川に橋が架かっていないため、かなり不便な面がある。しかしそれは東側だけで、西側は平坦で歩きやすい地形が続く。ピラミッド・闇の神殿方面からはフックショットがないと移動できない。

•エリア別解説•

川を挟んで東の上流地域、ピラミッドの裏に当たる南麓、はぐれ者の村の北側に当たる西麓の3エリアに分かれる。

このうち、上流のエリアだけが最初からピラミッド方面と地続きになっている。しかし〝闇の世界めぐり〟の順序としては、上流のエリアはあと回しでかまわないだろう。

1 上流地域

光の世界では魔法屋があった、登り口の周辺に雑貨屋が1軒建ち、一番奥まで登ると、〝わざわいの池〟と名付けられた暗い淵がある。ここにはぜひとも行ってみたいが、ポイントとしてはそれくらいで、ほかに見るべき場所もない。

2 デスマウンテン南麓

光の世界の陰画としての性格がよく表れたエリアだ。美しい墓地だったところは粗末な石積みだけの荒れた墓地に、敬虔な装飾が印象的だった教会は、そのままの形をした不愛想な洞窟になっている。前庭までそのままというのが、なんだかおかしい。

3 デスマウンテン西麓

ヘブラ山は西側に入山口があったが、デスマウンテンは入山口そのものが存在しない。下界とは隔絶した別世界なのだ。だから、このエリアにはとりたてて重要なポイントがない。雑貨屋の場所も、メインストリートからは奥まっていて不便すぎる。

デスマウンテン山麓

上流地域

ここの山奥には、魔法のメダルのひとつが眠っているという噂がある。そのためだけにでも、一度は行ってみる価値がありそうだ。

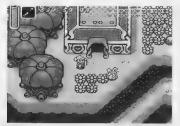
■壊れた橋

光の世界では、東の荒れ地の北側に教会方面へと通じる橋が架かっていたのだが、闇の世界の橋は壊れてしまっていて渡ることができない。

ただ、1ヵ所だけフックショットが使える場所があるので、自力で渡れる者だけが西側のエリアに進めるのだ。

←壊れた橋の残骸だけが見える。すぐ上に見える崖の切れ目が、フックショットを使うポイント。

■雑貨屋

光の世界の魔法屋の位置に当たるところには、ごく標準的な雑貨屋がある。薬を買うならマジカルミラーで魔法屋に出ればいいし、爆弾の補給くらいしか利用する機会はなさそうだ。値段もごく標準的なものだ。

←雑貨屋は、基本的にどこでもそう変わりはないようだ。わざわざ寄るほどのこともない。

■わざわいの池

デスマウンテンがヘブラ山以上に険しく、光の世界ほど上流までは遡れない。そのどん詰まりが、わざわいの池である。

ほとりに立つ看板には「ものを投げ入れる者にわざわいあれ」と書かれている。池のなかに石が円環状に配置された場所があり、ここに住む大ナマズが、ものを投げ入れると怒るらしい。

→誰の仕業か、わざわざ立て看板まである。なんなんだ、ここは。

←ついに大ナマズ登場。ナマズといえば……さて、なんでしょう？

ハイラルの魚たち

川や湖になにかを放り込んだとき、魚がパシャンとはねるのを見たことがあるだろうか。では、水が引いてしまい、苦しんでいる魚は？　そんな魚を見つけたら水に戻してやろう。

←闇の世界では魚も骨だけだ。でも、ちゃんと生きている。

南麓〜西麓

デスマウンテンの南麓と西麓は、面積的にはかなり広いのだが、ポイントが少ないのでまとめて紹介することにしよう。危険度は低いエリアである。

■ふたつの洞窟

このエリアに洞窟はふたつ。光の世界で教会のあったところにひとつと、ヘブラ山の入山口だったところにひとつ。どちらも光の世界で持っていた機能を失って、ただの洞窟になっている。

→タコみたいな住人がいるので、話を聞いておこう。

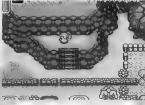
←「マントをまといし者」とは？上にお宝が見える。

■墓地?

ここが墓地だとしたら、ずいぶん粗末な墓地だ。大ざっぱな石積みが並んでいるばかりで、荒れ果てている。北側に階段があるが、登っても一見なにもない。

←光の世界の墓地とは、だいぶ様子が違う。本当に墓地なのかどうかもわからないが、魔物たちがうろうろしている。

→墓地の裏の崖にはちょっとした岩棚があり、階段で登れるようになっている。……あれ？　光の世界では、確かここに……。

←光の世界にあった川べりの洞窟は、闇の世界ではなくなっているようだ。墓地の地下道もないし、きこりの家の裏の洞窟もない。

山麓の風景

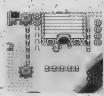
ヘブラ山とデスマウンテンはほとんど同じ形の岩山でありながら、ずいぶん印象が違う。そして、デスマウンテンの暗い印象は、山麓まで影響を受けているようだ。全体にポイントの少ない場所だが、西の麓には雑貨屋がある。南のはぐれ者の村には店がないので、アイテムを入手したければ、この店まで登るしかないだろう。ちょっと不便だが。

←西麓の雑貨屋。ずいぶん登った場所にある。

←池のなかのワープホールも闇の世界にはない。

←教会のパロディのような奇妙な洞窟だ。

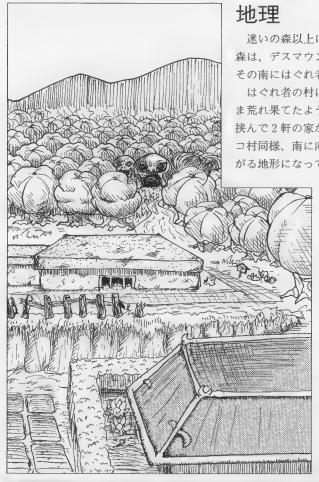
ドクロの森とはぐれ者の村

地理

迷いの森以上に深く、複雑なドクロの森は、デスマウンテンの東側に位置し、その南にはぐれ者の村がある。

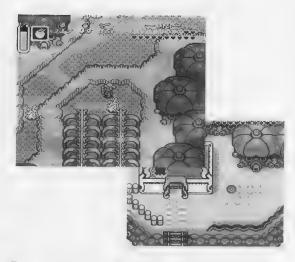
はぐれ者の村は、カカリコ村がそのまま荒れ果てたような村で、その東に川を挟んで2軒の家が建つ林がある。カカリコ村同様、南に向かって徐々に標高の下がる地形になっている。

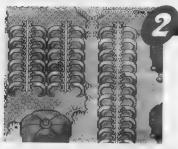
交通の便

パワフルグラブ、フックショット等を持っているのであれば、どこからでも自由に行き来できるのだが、そうでないと東は川に分断され、南は巨岩が障害物となって進むことができない。かなり不便なエリアといえよう。

村の東の林も、カカリコ村が城とつながっていたようには、ピラミッドとつながっていない。

•エリア別解説•

はぐれ者の村を中心として、東の川向こうに林、北に入口広場がある。南にも村の延長といえるエリアがあるのだが、訪ねる順序としてはかけ離れているので別扱いにした。

はぐれ者の村は面積も広く、多くの建物があるが、これというポイントは意外なほど少ない。

1 村の入口〜東の林

村の入口のゲート前に広場がある点は、カカリコ村と同じだ。小さな崖によって南北に分かれた東の林には、光の世界にはなかった建物がひとつある。北側の柵に囲まれた建物がそれで、よそにはない貴重品を売る雑貨屋である。

2 ドクロの森

迷いの森以上に迷いやすく、森そのものが地下に広がる森の神殿の迷宮の一部となっている。危険なので、目的もなしに行くようなところではない。すぐ南にはぐれ者の村があるが、あてにならないので、占い師の館をベースにしたほうがましだろう。

3 はぐれ者の村

黄金の力を求めて闇の世界に入り込み、帰れなくなったはぐれ者たちが住み着いている。しかし、「村」というほどの秩序はなく、荒れ果てた家々に勝手に住み着いているだけの散漫な集落だ。人々はカカリコ村の幻を見ているのだろうか。

■ドクロの森とはぐれ者の村

魔物ばかりで人影（人やら魔物やらわからないが）もまばらな闇の世界だが、それでも人里らしい雰囲気があるのがこの辺りだ。村で飼っているのか、骸骨のニワトリもうろついている。

■はぐれ者の村入口

村の入口の門の前には看板が立っていて、「↑ドクロの森、↓はぐれ者の村」と書かれている。その横に占い師の館があるのはカカリコ村と同じだ。

また、ここから西に少し行ったところから南に入ると、東の林にある高級雑貨屋へたどり着く。

■占い師の館

闇の世界でも、占い師は相変わらず頼りになる。宿屋のないこの世界では貴重な休憩所だし、世界の秘密をよく知っているので、冒険者に正しい指針を与えてくれるのだ。

料金は10～30ルピーくらいで、お手頃だ。わずかなルピーを惜しむことなく、しばしば顔を出すようにしたい。

↑この辺りの風景は、光の世界とよく似ている。ただ、ニワトリが骸骨状態で気味が悪いけれど。

■東の林

ピラミッドとはぐれ者の村に挟まれた土地で、両側に川が流れているため、交通の便が悪い。また、北側と南側は、崖と木々の密集によって分断されている。

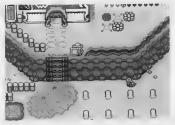
←光の世界ではなにもない林だった場所に、家が1軒。貴重品ばかり売っている雑貨屋だ。

■高級雑貨屋

東の林に北側から入っていく。柵に囲まれていてちょっと入りにくいが、立ち寄る価値のある雑貨屋だ。ラージシールドとハチは、ここにしか売っていない。

←ライクライクに楯を食われたときなど、ここに来るのが手っとり早い。重宝する店だ。

■鍛冶屋?

光の世界で鍛冶屋のあったところにも崩れかけた家があるが、人の住んでいる様子はない。しかし、盗賊が宝の隠し場所にしているようなので、たまにのぞいてみるといい。また、南に並んでいる杭もなんだか怪しい。

←ずらっと並んでいるヘンテコな杭は、片っ端から打ち込んでしまえ！　なにか起こるかも。

ドクロの森

巨大なドクロと、肋骨の形をしたトンネルが並ぶ不気味な森。はぐれ者の村の北にあり、地下には森の神殿が広がっている。暗い霧が晴れることがない。

■ドクロの森

並んでいるドクロのうち、口を開けているものは森の神殿の入口のひとつだ。ほかにも神殿に続く穴がたくさんある。

→口を開けたドクロ。こうした入口が、いくつも点在している。

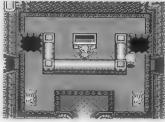
←落とし穴も、ひとつやふたつではないのだ。

→肋骨の形のトンネルを抜けて進む。巨大な骸骨の体内のようだ。

■森の神殿

神殿はすべて地下にあり、3つのブロックに分かれている。最も重要な本殿は森の左奥、不気味な顔の入口だ。

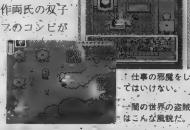
←これが本殿の入口。手前にある触手のような部分を焼き払うと、入口がパックリと開くのだ。

←穴や入口、神殿に入る方法はいろいろ用意されている。だが、内部は複雑な構造だ。

職人芸を見る

光の世界、闇の世界ともに、この辺りでは職人芸を見る機会が多い。きこりのA作、B作両氏の双子ならではのコンビネーション、ドワーフのコンビが見せる刀鍛冶の伝統芸（いっしょに打とうとすると怒られてしまう）、そして、盗賊たちの盗みのテクニック??

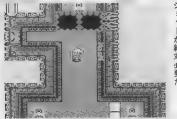
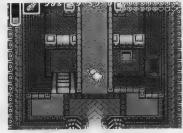
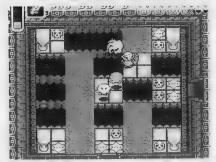
また、射的屋の親父の堂に入った香具師ぶりも見物。

↑仕事の邪魔をしてはいけない。

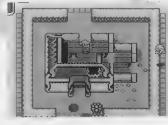
←闇の世界の盗賊はこんな風貌だ。

■森の神殿内部

倒しても倒しても起き上がる強敵ギブド、人ひとりを簡単につかみ上げ、入口まで返してしまうウォールマスターなど、侵入者を拒む意志がより強力に働いている神殿だ。

→神殿の内部。蔦が絡み、古びた趣がある。強敵ギブド（ミイラ男）は、炎に弱いようだ。

←大がかりな仕掛けで宝物を守っている。奈落も多く、フックショットが絶対必要だ。

↑本殿に進むことができれば、あとは体力だけで奥まで進める。

黄金の力を求めて聖地にやってきたものの、魔王ガノンの力によって姿を変えられ、もとの世界に戻れなくなった人々が暮らしている。

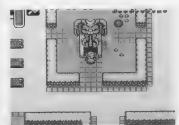
■廃墟の村

カカリコ村の影のような村であるからして、基本的な町の造りは変わりないのだが、とにかく荒れている。家は崩れ、町中を盗賊が闊歩しているのだ。「ルピーのないヤツおことわり」の看板もある。

←屋根さえ抜けた家で、それでも生活しているのだろうか。住人より魔物のほうが多い。

■村の神殿

村の地下には神殿があるが、光の世界からやってきた〝盗賊ブラインド〟がアジト化している。

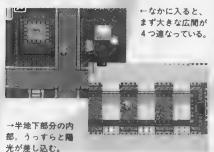
完全に植物化した村の住人（喋る木のこと）によれば、地下から女の子が助けを求める声が聞こえるとか。中央広場にあるガーゴイルの像の台座を引っ張るだけで、入口が開くだろう。

←ここが村の神殿の入口。この下から夜な夜な女の子の声が聞こえてくるという。

■村の神殿内部

村の神殿は広大なダンジョンになっており、ほとんど村全体の地下に及ぶ面積を誇る。1階は半地下になっており、村の北側地上から見ることができる。

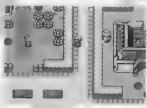
現在、神殿の主は光に弱い盗賊ブラインドなので、彼と一戦交える場合、この半地下部分が鍵になるかもしれない。最深部には地下牢がある。

←なかに入ると、まず大きな広間が4つ連なっている。

→半地下部分の内部。うっすらと陽光が差し込む。

盗人の出没に注意!

はぐれ者の村では、村のなかといっても安心できない。盗賊たちがうろうろしているので、うっかりしているとルピーや爆弾、矢といったアイテムをすり取られてしまう。

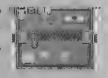
キツネ顔の連中が盗賊なので、早いところ外見を覚えておこう。近寄って来たら、ひと太刀浴びせて、あとは逃げの一手だ。

←どういうわけか、盗賊たちはどうやっても倒せない。本当に逃げるしかないのだ。

―お買い物ガイド―

宝箱屋

村の北にある家では、ギャンブルができる。30ルピー払って、16個ある宝箱のうちの2つを開けるのだ。当たれば大きいが、ハズレはとことんショボい。

高級雑貨屋

貴重品ラージシールドは500ルピーと、かなりお高い。賢い冒険者なら、スモールシールドを買って願いの滝に行くだろう。ハチはたったの10ルピー。買っても損はない。

雑貨屋

村のなかにある雑貨屋は、標準的な商品しか売っていない。がめついこの村にしては、価格も妥当だ。入口は杭で塞がれており、商売気のないこと甚だしい。

占い師の館

村の入口の占い屋。占ってもらうのは無論だが、落ち着いて休むところもないこの村では貴重な休憩所である。料金も良心的なので安心だ。

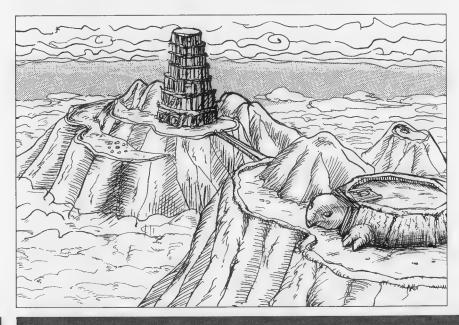
デスマウンテン

闇の世界が聖地だった頃、この世界の中心はピラミッドだった。しかし、魔王が支配する闇の世界では、悪の瘴気はデスマウンテンから流れ出している。頂上に建つ塔は、魔王ガノンの居城である。

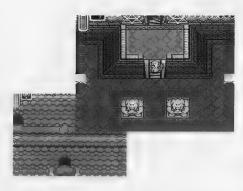
地理

断崖絶壁の続く岩山で、限られた岩棚でしか移動できないのはヘブラ山と同じ。しかし、ヘブラ山以上に取っつきが悪く、谷底にはマグマさえ沸き立っている。

交通の便

とてつもなく不便で、道も険しい。オカリナの鳥やマジカルミラーなど、勇者の使う限られたアイテムがない限り、立ち入ることさえ不可能だ。

•エリア別解説•

エリアの分け方は、ヘブラ山とまったく同じだ。山容自体が東西に大きく分かれた形になっていて、それぞれの山頂と山腹がある。

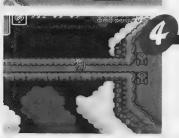
山腹には数多くの洞窟以外にポイントもないが、西側山頂にはガノンの塔、東側山頂には亀岩の神殿がある。全世界を通じて最も危険なエリアだ。

1 西側山腹

デスマウンテンの場合、ヘブラ山より各エリアの結びつきが少ない。そのため、この西側山腹のエリアは、山頂の核心部とは関係のない場所と考えてよさそうだ。洞窟はたくさんあるが、とくに重要な洞窟もない。

2 西側山頂

聖地を闇の世界と化した元凶、魔王ガノンの居座る巨大な塔が建っている。それがすべてで、西側の独立した峰の頂上にもとくに見るべきものはない。ただ、そこに架かる橋からの風景は一見の価値がある。

3 東側山腹

山腹の台地上にある洞窟群は妖精の泉あり、雑貨屋ありとバラエティに富んでいる。谷から見下ろす、マグマの沸き立つ風景も見ものだ。崖の途中にもいくつかの洞窟が見えるが、これは亀岩のダンジョンに通じる、いわば窓のようなものだ。

4 東側山頂

闇の世界の7神殿、その最後の神殿である亀岩のダンジョンがある。その地上部分は、六角形の台状の岩に巨大な亀の頭と手足の彫刻を施したもので鬼気迫るものだ。この岩の台上、つまり甲羅の上には祭壇らしきものがある。

西側山腹

ヘブラ山でいえば、老人の洞窟、長いハシゴなどのポイントがあった場所なのだが、デスマウンテンのほうはずいぶんシンプルになっている。

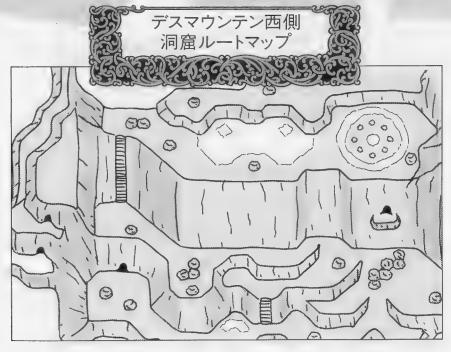
■山腹の洞窟

重要性は薄いが、長いハシゴはそのままあり、下方には妖精の洞窟がある。崖の途中にも洞窟がひとつあり、ここには山頂から飛び降りて入るしかない。内部は刺の敷き詰められた長い通路の奥に祭壇があり、宝物を奉ってあるようだ。

・殺伐とした風景だ。しかし西側には妖精の泉がある。

→崖の中ほどに洞窟がひとつ。山頂から飛び降りろ！

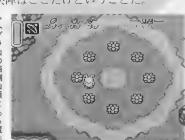
←刺だらけの床の奥には、バイラの杖が置かれている。

デスマウンテン西側 洞窟ルートマップ

西側山頂

西側山頂は、大きくふたつに分けられる。ヘブラ山のメガネ岩の場所が逆にへこんでいるため、魔法陣から行ける場所と、塔の周辺とが分断されているのだ。

■山頂の様子

常に雷鳴が轟き、時折、流れる黒雲の隙間に下界の黒い森が浮かび上がる……。デスマウンテンの山頂は、そんなおどろおどろしいイメージに満ちている。目立った点としては、最初から開かれている魔法陣はここだけということだ。

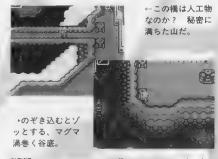
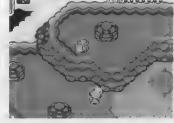
→ヘブラ山の西側山頂にある魔法陣に入ると、ここに出るのだ。

■東側とのつながり

怪しく光るガノンの塔の東側には、山の岩がそのままつながった形で橋が架かっている。この橋によって、デスマウンテンの西峰と東峰はつながっている。

ふたつの峰の間の谷間は非常に深く、中腹でもつながってはいない。谷底にはマグマが光っている。

←この橋は人工物なのか？　秘密に満ちた山だ。

→のぞき込むとゾッとする、マグマ渦巻く谷底。

←山頂の広場には異形の二人組がいる。たとえ魔法陣を抜けても姿が変ってしまっては……。

デスマウンテンの風景

デスマウンテンの岩壁は、ヘブラ山のものよりもデコボコしている。谷底を見てもわかるように、デスマウンテンは火山なのだ。

←台地に露出した溶岩。こんなところからもマグマが流れ出ている。

デスマウンテン

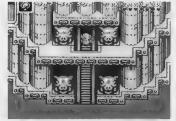
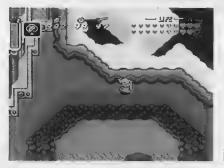
ガノンの塔

この世界で他に類を見ないこの巨塔は、デスマウンテンの山頂にそびえ立ち、闇の結界に守られて鈍く光っている。

闇の世界と光の世界を結ぶ通路を開くためには、7賢者の子孫が全員揃わなければならないというが、この結界も7人の力によって破ることができる。

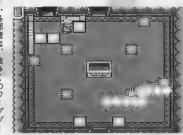
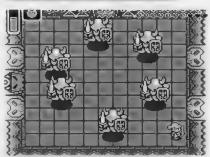
→鈍く光っているガノンの塔には、入口がない。強力な闇の結界に守られているのだ。

←崖の下の魔法陣からも、この塔はよく見える。しかし、見ることができるだけで、そこから直接塔に登ることはできないのだ。

→結界の解けた塔。光を失い、入口の階段が地表まで下りてきている。2階から入る構造だ。

塔の内部

地上7階、地下1階という、この世界のどんな塔や神殿よりも大規模な建築物だけに、内部構造も複雑を極める。とくに広大な面積の1階は、複雑につながったワープゾーンなど、侵入者を迷わせる仕掛けが張りめぐらされている。

また、各階の要所には光の世界の神殿を守っていた守護神の魔物が配されていて、並みの戦士ではとても先へは進めない。最上階の7階には魔王ガノンがいると思われるが、誰も見た者はいないので確かなことはわからない。

←各部屋は、数多くのワープゾーンによって複雑に結びついている。

←見覚えのある強敵と、再度戦うことに。成長の程度が試される。

↑最強の戦士としての自負のない者は、立ち入るべきではない。が、この塔でこそ最強の装備が完成する。

東側山腹

険しい岩山に数多くの洞窟があり、それぞれが複雑に結びついているエリアだ。亀岩のダンジョンが、中腹の崖の内部にまで続いている。

■洞窟群

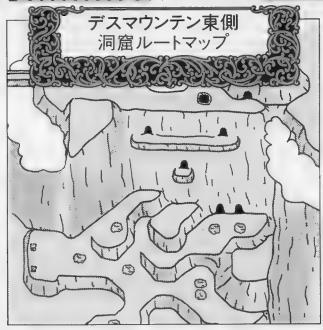
洞窟は崖の基部にあるもの、崖の途中にあるもの、合計して5つある。このうちふたつは頂上の洞窟とつながっており、残りは亀岩のダンジョンに通じている。

↑洞窟内には雑貨屋、妖精の泉など、ありがたい場所もいくつかある。と同時に、ルピーもかなりの額が集まることだろう。

デスマウンテンの場合、山腹に行くには、山頂から降りるしか方法がない。あちこち探りながら洞窟で降りるのが一般的だが、飛び降りてしまっても大丈夫。ちゃんと戻ることもできるのだ。

↑洞窟内にはあちこちに縦穴があり、そこから飛び降りないと行けないような場所も少なくない。よく調べておこう。

←いろいろと便利な場所もある。知っておくと助かる。

↑崖の基部には、ふたつの洞窟が口を開けている。

デスマウンテン

洞窟がひとつ、隠された地下道がひとつ、そして亀岩の神殿。これが山頂の東側のポイントだ。洞窟は中腹へと降りるものだが、その左手の岩を動かすと現れる地下道の入口を見逃さないように。

なかは思いのほか広く、爆弾で壁を壊しつつ奥へ進めば、北側の独立峰に出ることもできる。見えない床に悩んだら、エーテルの魔法を使うといいだろう。

←こんなところに地下道が。内部構造が少々トリッキーで、ボーッとしていては先に進めない。

→これが亀岩。入口を開くにはシェイクの魔法が必要。

←頂上のダンジョンからは、中腹に降りられる。

■亀岩

巨大な亀の姿を型どった岩で、地下に広がるダンジョンは、闇の世界の７神殿の最後のひとつ。

入口を開くためには、この亀の背に乗り、シェイクの魔法で大地を揺るがしてやらねばならない。この背中に乗るには、光の世界の魔法陣の封印を解く必要がある。さすがに封印も入念だ。

→亀岩の封印を解くための祭壇。ここでシェイクの魔法を使えば、ダンジョンの入口が現れる。

←いよいよ最後の神殿に突入だ。このダンジョンには、ゼルダ姫が封じられているらしい。

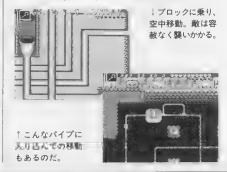
■亀岩の内部

このダンジョンは奈落に魔法の軌道が張り巡らせてあり、そこにソマリアの杖でつくったブロックを乗せ、ゴンドラとして移動するパターンが多い。ほかにもビーム攻撃など、攻略は熾烈を極める。

↓ブロックに乗り、空中移動。敵は容赦なく襲いかかる。

↑こんなパイプに入り込んでの移動もあるのだ。

第3部

アイテム・コレクション・ガイド

アイテムを集める楽しさは、ロールプレイングゲームならではのもの。「ゼルダ」では、入手したアイテムがすべてグラフィックで表示されるので、集める楽しさはひとしおだ。全部集まるまでがんばろう。

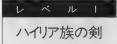
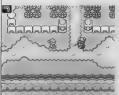
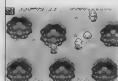
装備するアイテム

主人公が常に身につけて使用しているアイテムだ。一度手に入れると、あとは自動的に使用状態になるので便利である。武器、防具のほかにもアクション補助関係のアイテムなどが数点ある。

S W O R D

剣には攻撃力のレベルがあり、レベルに沿って4種類の剣が登場するが、実質は2本（3本）しかない。

レベル1

ハイリア族の剣

主人公が父から託される先祖伝来の短剣。回転斬りに好適なデザインだ。

レベル2

マスターソード

別名〝退魔の剣〟。3つの紋章が入手条件だ。体力満タンでビーム攻撃が可能。

レベル3

マスターソードII

カカリコ村の東に住む鍛冶屋に鍛え直されたマスターソード。赤い刀身が特徴。

レベル4

マスターソードIII

最強の剣。ピラミッドの泉で入手。黄金の刀身で、振ると豪快な風切り音が。

楯 SHIELD

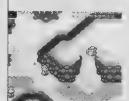
直接防御力を上げるものではなく、石、火の玉、魔法など飛び道具の攻撃をはね返すためのものだ。

レベル1 スモールシールド

父から託される小さな楯。矢と石ぐらいなら、はね返すことができるが……。

レベル2 ラージシールド

願いの滝にスモールシールドを投げ込めば、火の玉もはね返すことが可能。

レベル3 ミラーシールド

亀岩のダンジョンにある。ビームまではね返すことのできる最上の大きな楯。

服 CLOTH

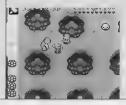
最初に着ているのはただの服だが、レベルの高いものは魔法の力で守られていて、かなりの防御力がある。

レベル1 緑の服

主人公の初期装備。着ているというより、裸の状態と考えたほうが早い。

レベル2 青い服

氷の神殿で手に入る。ダメージを半減させるという超重要装備だ。

レベル3 赤い服

手に入るのは終盤になってからだ。ダメージがさらに半減される。

その他

OTHERS

装備アイテムは武器、防具に限らない。持っているだけで有効なものもあるのだ。

ダッシュができる

ペガサスの靴

闇の神殿のクリア後、長老にもらえる。これを履くとダッシュ斬りが可能。

石が持てるぞ！

パワーグラブ

砂漠の神殿にあり、これをはめると大小の白い石が持てるようになる。

黒い石もOK

パワフルグラブ

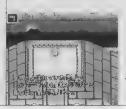
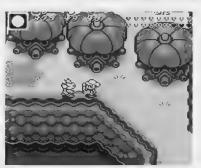
パワーグラブの強化版。黒い石も持てるようになる。入手は終盤になる。

深い水も平気

ゾーラの水かき

キングゾーラから買い取る。これがないと、深い水のなかでは泳げない。

ウサギにならない

ムーンパール

闇の世界は人の姿を変えてしまうが、これがあれば本来の姿を保てる。

使用するアイテム

アイテム使用欄にセットして、アイテムボタンを押して使うものだ。使い方はさまざまだが、なかにものを入れるビンと、同じアイテムのパワーアップ版は別に分類して紹介する。

弓矢

入手場所：東の神殿

持っている矢の数だけ射ることができる。矢は壷、敵、店から入手する。

ブーメラン

入手場所：ハイラル城

敵に当てて、しばらく動きを止める。離れた場所のアイテムを、取り寄せる。

爆弾

入手場所：壷、敵、店等

セット後2秒で爆発する。おもに壁を崩す。持ち上げて投げることもできる。

フックショット

入手場所：水の神殿

壷や宝箱にひっかけ、穴や谷間を越えられる。ブーメランと同じ効果あり。

マジックハンマー

入手場所：闇の神殿

杭やモグラなどの障害物を地中に打ち込める。武器としてもなかなか強力だ。

ファイアロッド

入手場所：森の神殿

先端から炎の塊を発し、攻撃したり燭台を灯したりする。魔法力を消費する。

アイスロッド
入手場所：氷の洞窟

冷気を発し、凍りつかせ、生命力の低い敵を消滅させる。魔法力を消費する。

ボンバーメダル
入手場所：西の砂漠の崖上

画面中の敵すべてを焼き尽くすボンバーの魔法が使える。魔法力を消費する。

エーテルメダル
入手場所：ヘブラ山頂西側

画面中の敵を凍りつかせるエーテルの魔法が使える。魔法力を消費する。

シェイクメダル
入手場所：呪いの池

地震を起こし、画面中の敵をスライムに変えるシェイクの魔法が使える。

ソマリアの杖
入手場所：沼地の神殿

魔法の力でブロックをつくれる。浮遊する足場として使える場所もある。

バイラの杖
入手場所：デスマウンテン

魔法の光が身の周りを回転し、バリアとなる。魔法力全消費で13秒間使用可能。

マジックマント
入手場所：墓場

魔法の力で、行動が自由なまま姿を消すことができる。最大継続時間は8秒。

カンテラ
入手場所：主人公の自宅

燭台に火を灯す。魔法力の消費はほんのわずかだ。最初に手に入るアイテム。

虫とり網

入手場所：カカリコ村

病にふせっている少年から借りる。ハチや小妖精を捕まえることができる。

オカリナ

入手場所：動物たちの広場

不思議な鳥を呼び寄せ、光の世界の８つのポイントまで自由に移動できる。

マジカルミラー

入手場所：ヘブラ山西側

闇の世界から光の世界に帰る際に使う。ダンジョンで入口に戻ることも可能。

ムドラの書

入手場所：書の家

先住民族の遺した書物。古代ハイリア語で記された石板を読む際に必要だ。

キノコ

入手場所：迷いの森

甘い果物の腐ったような匂いのキノコで、魔法の粉の材料。魔女に渡そう。

スコップ

入手場所：闇の広場

オカリナ探しに必要なアイテムだ。途中で手放すことになるが……。

エクストラ・アイテム

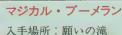
ノーマル・アイテムのパワーアップ版3つと、ボーナス的なアイテムがひとつだ。そのうち2つは重要な必須アイテムだが、どれにしても入手にはひと工夫必要になるだろう。

銀の弓矢

入手場所：ピラミッドの泉

光を発しながら飛ぶ超強力な弓矢。ガノンを倒すのに必要なようだ。

マジカル・ブーメラン

入手場所：願いの滝

画面いっぱいまで飛距離が延び、攻撃力もアップした魔法のブーメランだ。

大きな爆弾

入手場所：闇の世界の爆弾屋

終盤になって売られる高価な爆弾。ピラミッドの壁を崩すのに必要だ。

魔法の粉

入手場所：魔法屋

甘い匂いのキノコからつくる不思議な薬。魔物をスライムに変えたりできる。

必要不可欠なアイテム類

別に取らなくてもクリアできるアイテムがいくつもあるというのが、このゲームの特徴のひとつだ。

しかし、そういう便利なだけのアイテムが絶対必要になる局面もあり、これがまたおもしろい。

↑魔法の粉がなくてもクリアできる。でも……。

↑エーテルメダルが絶対に必要だったなんて！

ビンとその中身

このゲームならではのアイテムが、ビン。単なる入れものでしかないという革命的なアイテムだ。最大4個まで発見することができる。なかに入れられるものは全部で5種類である。

ビン

こいつが基本だ！

あるとないとではダンジョン攻略の難易度がまったく変わってしまう。ぜひとも4つ全部揃えておこう。

赤い薬

入手方法：各地の店で買う

生命力を満タンまで回復する。液体なので、ビンが空でないと売ってくれない。

緑の薬

入手方法：魔法屋で買う

魔法力を満タンまで回復する。願いの滝に空きビンを投げ込んでももらえる。

青い薬

入手方法：魔法屋で買う

生命力と魔法力をともに満タンまで回復する。魔法屋以外では手に入らない。

ハチ

入手方法：網で捕まえる

普段は弱い敵だが、ビンに捕まえておくと、自動追尾の武器として使える。

小妖精

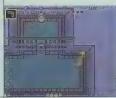
入手方法：網で捕まえる

ビンに入れておけば、生命力がゼロになったときに現れ、復活させてくれる。

ダンジョン・アイテム

ダンジョンのなかでだけ出現し、各ダンジョン内でのみ有効な特殊アイテム。ダンジョンマップ画面にのみ表示される。ツボから出現するハートやルピーなどは、この項目には含まれない。

(使いきり)

各ダンジョンで、鍵穴のある扉の数だけ隠されている。隠され方はさまざま。

大きな鍵

(各ダンジョンに1個)

大きな鍵穴の扉と、大きな宝箱を開けるのに必要で、各ダンジョン専用だ。

マップ

(各ダンジョンに1個)

ダンジョン全体を、まだ行っていない場所も含め、略図で見ることができる。

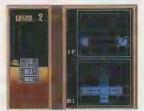
コンパス

(各ダンジョンに1個)

ダンジョン内のボスの潜んでいる場所を、マップ画面上で点灯させる。

まずはマップから探せ

ダンジョン攻略ではどこに行ったか、あるいはどこに行っていないかという記憶が重要だ。混乱しないためにも、早めにマップを手に入れておきたい。

傾向としては、入口から遠くないが、ちょっと行きにくいというような場所に置かれていることが多い。しかし、コンパスはそう必要ではない。

↑マップを手に入れていないと、行った場所しか画面に表示されない。

敵が出すアイテム

敵を倒したときにも、ちょっとしたアイテムが出ることがある。たかだか1ルピーとか、ハートひとつというのがほとんどだが、苦しいときほどうれしいものなので決して馬鹿にできない。

ハート

出現頻度：高い

生命力をハート1個分だけ回復できる。敵が出してくれると、ラッキー！

小妖精

出現頻度：低い

生命力をハート7個分回復してくれる。草木に隠れている場合が多い。

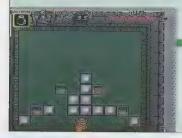
魔法の壺

出現頻度：大／低い
出現頻度：小／普通

大

小

魔法力を回復してくれる壺。大は満タンまで回復するが、小はわずかしか回復できない。アイスロッドで敵を凍らせてからある方法を使うと、大小どちらかの壺が出る。

ルピー

出現頻度
1・5／高い
出現頻度
20／低い

1ルピー

5ルピー

20ルピー

ルピーはハイラル王国の通貨とされている宝石。緑が1ルピー、青が5ルピー、赤が20ルピー。赤のルピーはとても貴重で、特定の敵がまれに出すこともある。落ちていることはない。

スペシャル・アイテム

特定の場所やイベントで、定められた数しか手に入らないアイテムだ。ストーリーに絡んでくるものが2系統と、レベルアップ代わりのハートの器、ハートのかけらがある。

ハートの器とハートのかけら

どちらも生命力の最大値をふやすアイテム。かけらを4個集めると、器がひとつ手に入る。器は確実にもらえるが、かけらは探すしかない。

→かけらはさまざまなパターンで入手。

←器はイベントやダンジョンのクリアで。

・かけらは収集状況がわかる。

紋章のペンダント

勇気、力、知恵の3つの紋章で、マスターソードを持つ資格を証明する。それは同時に、国を守ったという伝説のナイトの一族であることの証でもある。光の世界の3つの神殿を巡り、それぞれの守護神を倒して手に入れる。

←ボスを倒すと、目の前に出現する。

・マスターソードを持つ資格なのだ。

クリスタル

7賢者の血を引く7人の娘たちが封じ込められた水晶。魔王ガノンの封印を解くための鍵となる。ゼルダもそのうちのひとつに封じられた。

↑悪の司祭の手によって、少女たちが封じられたのだ。

→取り戻した数だけステータスに表示される。

←取り戻すと、メッセージが聞ける。

第4部

全モンスターガイド

これだけ敵の多く出てくるゲームだと、なかなか各キャラクターのパターンが覚えられず、苦労することが多い。チェックしながら戦うまではしなくとも、ひととおり目を通しておくことをお勧めする。

兵士タイプ

このグループだけは出現場所別ではなく、タイプ別に分類した。なんとなれば、フィールドでの出現範囲が広範にわたるうえ、ダンジョンでの出現機会も多く、混乱を招きそうだからである。

雑兵

生息地	ハイラル城ほか
強さ	★
弱点	特になし

短剣と楯をかまえて警護に当たる。傭兵であるため質が低く、注意力散漫で、機動力もない。横から攻めよう。

兵士（緑Ａ）

生息地	ハイラル城ほか
強さ	★
弱点	特になし

立派な剣を持ち、侵入者を発見すると向かっていく。正面からの攻撃は受け付けないので、横や斜めから攻撃したい。

兵士（緑Ｂ）

生息地	城の周辺
強さ	★
弱点	特になし

ダッシュ力のある兵士。敵を発見すると、走って突撃していく。接近戦になると不利なので、先制攻撃が重要になる。

兵士（青）

生息地	ハイラル城ほか
強さ	★★
弱点	特になし

兵士の鎧は、緑→青→赤の順で強度を増していく。この兵は、マスターソードでも一撃では倒せない。動きは緑と同じ。

槍兵（緑）

生息地	城の周辺
強さ	★★
弱点	特になし

槍を正面にかまえ、相手めがけて突進する。射程距離が長い分だけ危険。動きを止めるのがベスト。塔には青もいる。

槍兵（赤）

生息地	城の周辺
強さ	★★★
弱点	特になし

耐久力はかなり高いので、つい接近戦に持ち込まれ、大きなダメージを受けてしまいがち。近づかないのが無難。

投げ槍兵（赤A）

生息地	湿地帯
強さ	★★
弱点	特になし

奇襲戦法を身につけた槍兵。草むらのなかを移動し、草から上半身を出しては槍を投げてくる。

投げ槍兵（赤B）

生息地	城の周囲
強さ	★★★
弱点	特になし

赤い角兜をかぶり、ビュンビュンと槍を投げつけてくる。落ち着いて楯で受ければ、それほど怖い存在ではない。

弓兵（緑）

生息地	湿地帯
強さ	★★
弱点	特になし

草むらにひそみ、敵と距離をとって矢を射かけてくる。動きが速く、なかなか動きをとらえられない。

弓兵（青）

生息地	城の周辺
強さ	★★★
弱点	特になし

敵を発見すると素早い動きで後退し、矢を射ってくる。相手にすると危険なので、矢を楯で受け止めてやりすごそう。

爆弾兵

生息地	城の回廊上
強さ	★★
弱点	特になし

城の回廊の上を巡回していて、侵入者を発見すると爆弾を投げつける。戦うことをせずに、爆弾を避ければよい。

鉄球兵士（黒）

生息地	城の地下牢
強さ	★★★★
弱点	特になし

ハイラル城の将校で、地下牢の責任者。巨大な鉄球をブンブン振り回すので、周期を見計らって回転斬りで攻める。

鉄球兵士（金）

生息地	城の塔
強さ	★★★★★
弱点	特になし

2体ひと組になって攻撃してくる。耐久力はボスキャラ並みで攻撃力も大きく、ザコキャラでは最強の部類に入る。

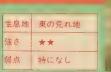
城に仕える兵士たち

そもそも兵士型の敵キャラは、ハイラル城の兵士に過ぎず、決して魔物ではない。ただ、司祭アグニムの魔術にかかって、催眠状態にあるようだ。主人公を目の仇にし、狂ったように向かってくる。

光の世界地上の敵

バラエティに富んだ魔物が揃っているが、思ったほどには種類が多くない。とんでもない強敵はいないが、場所によってはかなりの食わせ者がいるので油断はできない。

オクタロック

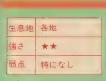
生息地	東の荒れ地
強さ	★★
弱点	特になし

とても珍しい陸生のタコ。ゼルダ名物。縦横にかなりのスピードで移動し、ピタッと止まっては小石を吐いて攻撃する。

トッポ

生息地	湿地帯
強さ	★
弱点	特になし

草むらにひそみ、時折飛び上がるだけの弱い魔物。飛び上がっているときにその草むらを刈ると、降参してしまう。

クロウリー

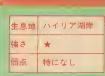
生息地	各地
強さ	★★
弱点	特になし

木の上などにとまっていて、獲物を見つけると急降下してくちばしで突く。たいてい一度の攻撃で去って行ってしまう。

バスブロブ

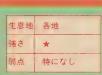
生息地	水際の各所
強さ	★★★
弱点	剣以外

スライムの一種らしいが電気を帯びていて、うかつに斬りつけると感電し、逆にダメージを受ける。ダッシュ時は要注意。

オクタバルーン

生息地	ハイリア湖岸
強さ	★
弱点	特になし

浮遊するタコ風船のようなやつ。近づくよりも前に爆発し、子どもがばらまかれる。無視すれば、敵のうちに入らない。

ヘイジー

生息地	各地
強さ	★
弱点	特になし

石や草に擬態していて、触れると動き出す。臆病な生物で、これも敵のうちには入らないだろう。

アモス

生息地	東の神殿前
強さ	★★★
弱点	特になし

神殿を守る神像で、近寄る者があると、ピョンピョンはねて体当たりしてくる。体力があるので動きを止めて戦いたい。

ゾーラ

生息地	ハイリア湖ほか
強さ	★★
弱点	特になし

ハイラルの河川に群生する半魚人。水面から顔を出しては火の玉を吐く。水面にできる小さな渦が、出現の前兆だ。

ゾーラB

生息地	ゾーラの巣
強さ	★★
弱点	特になし

ゾーラの巣にしか現れない、歩行するゾーラ。縄張りのなかで油断しているためか、普通のゾーラより倒しやすい。

ピース

生息地	水際の各所
強さ	★★
弱点	特になし

大型のカニの一種で、横走りする。攻撃は体当たりだけの単調なものなので、慣れればどうということもない。

ポウ

生息地	墓場
強さ	★★★
弱点	特になし

フラフラと空中を漂う幽霊。意外に攻撃力が高いので注意。避けていればいいが、倒したければロッドを使うこと。

ハチ

生息地	各地
強さ	★
弱点	捕虫網?

草を刈ったりすると、飛び出してくることがある。攻撃力は弱く、捕虫網で捕まえてビンに入れておけば味方になる。

ちょっとお得な倒し方

同じ敵でも、倒し方によって出すアイテムが変わってくる。ハートが欲しければ普通に、ルピーが欲しければブーメランで止めて、魔法のツボはある秘密の方法を使えば、高確率で出るぞ。もっとも闇の世界に行くと、ルピーしか出さないとか、あらかじめ決まっている敵が多い。

←ルピーが少ないからね。ブーメランで止めてから……と。

光の世界地上の敵

ゲルドマン

生息地	西の砂漠
強さ	★★★
弱点	特になし

砂漠の砂にひそむ砂男。突然砂のなかから現れ、突進してくる。かなり避けにくいので、常に注意していよう。

テンドル

生息地	西の砂漠
強さ	★★
弱点	特になし

サボテンなどにとまっていて、獲物を見つけると旋回しながら接近する。倒したければ、立ち止まって待つのがいい。

デッドロック

生息地	ヘブラ山
強さ	★★★★★
弱点	魔法の粉

ちょこまかと走り回り、とらえにくい。しかも一撃加えると石のようになり、いっさいの攻撃を受け付けなくなる。

テクタイト（青）

生息地	ヘブラ山
強さ	★★★★
弱点	弓矢

攻撃を避けるのがうまく、なかなか倒せない。弓矢に弱いことは弱いが、命中させるのはなかなか大変だ。

テクタイト（赤）

生息地	ヘブラ山
強さ	★★★★★
弱点	弓矢

体力、攻撃力とも青の倍。剣を振り回して近づけないようにし、やり過ごすのが一番だろう。

スライム

生息地	各所
強さ	★
弱点	特になし

魔法の粉を振りかけられ、変身した魔物の姿。タマネギそっくりで、とにかく弱い。倒すまでもないだろう。

闇の世界地上の敵

闇の世界の敵は、攻撃力、体力ともに段違い。これまでに知っている敵と同じ動きでも、攻撃力が高いので脅威だ。その代わり、倒したときに得られるアイテムもなかなか景気がいい。

ローパー

生息地	各地
強さ	★★★
弱点	特になし

触手をうねうねと動かしている不気味な魔物。ピョンと飛び跳ねて体当たりしてくる。慣れないと間合いがむずかしい。

ガブラ

生息地	各地
強さ	★★★★
弱点	特になし

体力、攻撃力、素早い動きと、3拍子揃ったなかなかの強敵。しかし、攻めにくくはない。ブーメランも有効だ。

モリブリン

生息地	各地
強さ	★★
弱点	特になし

槍を投げつけてくる豚の魔物。闇の世界では最も組みしやすい敵だが、体力は低いものの、攻撃力はそこそこある。

ヒノックス

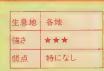
生息地	各地
強さ	★★★★
弱点	爆弾

とにかく体力があり、爆弾を投げつけてくるひとつ目の巨人。倒すと必ず爆弾を出すので惜しまずに爆弾で倒そう。

タロス

生息地	各地
強さ	★★★
弱点	特になし

三つ又の槍をかまえて突進してくる牛の魔物。スピードがあり、一度攻撃されると連続してやられやすい。

キューネ

生息地	各地
強さ	★★★
弱点	特になし

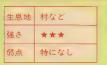
クロウリーによく似た鳥型の魔物だが、クロウリーと違い、ヒット・アンド・アウェイで何度でもしつこく攻撃してくる。

スラロック

生息地	各地
強さ	★★
弱点	特になし

オクタロックとまったく同じだと思って間違いない。ただ攻撃力は少々高いので、あまり無神経でも困るが……。

ヒュー

生息地	村など
強さ	★★★
弱点	特になし

姿がちょっと違うだけで、ポーとまったく同じ幽霊だ。動きばかりか、体力、攻撃力までまったく同じだ。

スタル

生息地	各地
強さ	★
弱点	特になし

闇の世界特有のドクロ石になりすましていて、触れると光ってから接近してくる。闇の世界で一番弱い敵。

クー

生息地	湖・河川
強さ	★★
弱点	特になし

ひとつ目のゾーラ。火の玉を避けていればいい。ただ泳いでいるときはなにもできないので、危険な存在になる。

クリーピーA

生息地	闇の湖付近
強さ	★★★
弱点	特になし

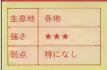
ふらふらと浮遊し、接近してくる。斬りつけると素早く避けるので、弓矢や魔法など飛び道具で倒すほかない。

クリーピーB

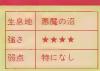
生息地	闇の湖付近
強さ	★★★★
弱点	特になし

爆裂する小さな玉を投げるクリーピー。攻撃力ではAに劣るが、かなり苦しめられる。対応策は基本的にAと同じだ。

ライクライク

生息地	各地
強さ	★★★
弱点	特になし

大して強くはないが、アイテムを奪って食べてしまうという質の悪い魔物。とくに、楯を取られると非常に痛い。

モルドアーム

生息地	悪魔の沼
強さ	★★★★
弱点	特になし

沼の水面に顔を出し、また潜っていく巨大な虫。かなり強力だが、こちらに敵意もみせないので、放っておけばいい。

ピック

生息地	村・森
強さ	・…
弱点	なし

光の世界のスリと同じで、体当たりしてきてはアイテムをかすめ取る。絶対に倒すことはできない。

ライネル

生息地	デスマウンテン
強さ	★★★★★
弱点	なし

とにかく強いうえに、口から火を吐く強敵。ダッシュ斬りで一撃加え、そのまま逃げてしまうのがいいだろう。

光の世界ダンジョンの敵

ひとつのダンジョンに登場する敵の数は、それほど多くない。しかし、先へ進むにつれ魔物の種類が累積され、最後の塔に至ってはオールスター総出演という感じだ。

グーズ

生息地	城の地下
強さ	★
弱点	特になし

大きなネズミ。暗い地下通路をチョロチョロと走り回る。攻めるよりも、待って倒したほうが安全だろう。

ロープ

生息地	城の地下
強さ	★
弱点	特になし

ヘビの魔物。多少動きが速いが、直線的なので動きが簡単に読める。序盤ではいいカモだといっていいだろう。

キース

生息地	城の地下ほか
強さ	★
弱点	特になし

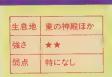
ハイラル城の秘密通路以外にも、山の洞窟などでよく見かける。まったく弱く、回転斬りでまとめて倒せる。

ポポ

生息地	東の神殿ほか
強さ	★
弱点	特になし

動きも小さく、攻撃力も体力もない。まとめて出てきた場合は、回転斬りで一網打尽である。

スタルフォスA

生息地	東の神殿ほか
強さ	★★
弱点	特になし

斬りつけると後ろ飛びに回避されてしまう。攻撃力はないが、倒すのはホネだ。部屋の隅に追い込むといいだろう。

スタルフォスB

生息地	東の神殿ほか
強さ	★★★
弱点	特になし

頭蓋骨だけが浮遊して追ってくるタイプ。けっこう固いので、思わぬダメージを受けることも多い。逃げるのが得策か。

アイゴール（緑）

生息地	東の神殿ほか
強さ	★★★
弱点	弓矢

じっと立っていて、近寄ると目を開いて向かってくる。しばらくするとまた立ち止まり……の繰り返し。弓矢で倒そう。

アイゴール（赤）

生息地	東の神殿
強さ	★★★★
弱点	弓矢

緑のタイプより体力が大きく、また弓矢しか効かない。２本連続で矢を射かけるのがコツだ。

リーバ（緑）

生息地	砂漠の神殿
強さ	★★
弱点	特になし

地中から現れ、しばらく動き回ったあとで、また地中に潜る。動きは単純なので、逃げるよりも倒すほうが楽だ。

リーバ（赤）

生息地	砂漠の神殿
強さ	★★
弱点	特になし

緑と比べると多少動きが速く、体力がある程度だ。印象として、強さはそう変わらない感じだ。

デビランド

生息地	砂漠の神殿
強さ	★★★
弱点	特になし

火の玉を吐く蟻地獄の魔物。地面に突如現れ、すりばち状の部分に足を取られると、身動きできなくなる。

テール

生息地	ヘラの塔ほか
強さ	★★
弱点	特になし

巨大ワーム。動きが速く、なかなか倒せない。親玉のビッグテールがいるヘラの塔のほかにも、各地の洞窟に生息する。

コドンド

生息地	ヘラの塔ほか
強さ	★★
弱点	特になし

連続して大きな火の玉を吐く小さなドラゴン。炎の方向に気を付けていれば、大したことはない。緑のタイプもいる。

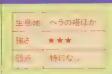
????

生息地	ヘラの塔ほか
強さ	……
弱点	なし

壁沿いに転げ回っているエネルギー球。倒すことはできないので、かわすしかないだろう。

ポーン（青）

クリスタルスイッチによく似た形をしていて、斬りつけると反動がある。落とし穴に落とすか、落とされるかの戦いだ。

ポーン（赤）

基本的に青いタイプと同じだが、体力だけがものすごく高い。まともに戦おうとすると、痛い目に会うかもしれない。

ちょっとお得な倒し方　その２

なんといっても一番お得なのがバブルの倒し方なのだが、これは任天堂が秘中の秘としているので残念ながら書くことができない。

バブルが対象ということ自体が十分すぎるほどのヒントなので、各自工夫して考えてみてほしい（だって、普通バブルは倒せないでしょ）。このテクニックを覚えると、あんなにいやだったバブルがありがたい神さまに見えてくる。そして、ダンジョン攻略は格段に楽になるのだ。

また、魔法のロッドは使い惜しみしないほうがいい。なかなか効果的だし、魔法力が減ってきたら湖の北の洞窟で教えられる技を使えばいいのだから。

←バブルがこんなにたくさん！知っていれば、これは楽園だ。

←ダンジョン内でも、魔法の壺出しテクニックを忘れずに。

闇の世界ダンジョンの敵

闇の世界の７神殿では、わずかずつではあるが、各ダンジョンに個性的な敵キャラクターが次々と登場してくる。順を追って紹介していくことにしよう。

バリ（青）

生息地	闇の神殿ほか
強さ	★
弱点	特になし

浮遊する電気クラゲ。動きはごく小さく、体力は低い。発光している間は、感電するので攻撃してはいけない。

バリ（赤）

生息地	闇の神殿ほか
強さ	★★
弱点	特になし

攻撃すると、ふたつの小さな分身になる。小さくなっても電気を持っており、また小さすぎて当たりにくいので注意。

パメット

生息地	闇の神殿
強さ	★★★
弱点	ハンマー

亀の魔物。甲羅が固く、通常の攻撃はまったく受け付けない。マジックハンマーでたたき、ひっくり返してから攻撃だ。

ヒップループ

生息地	闇の神殿ほか
強さ	★★★
弱点	特になし

ひたすら体当たりで攻撃してくる。小柄だが、固い仮面を付けているため、前面からの攻撃は受け付けない。

コッピ（緑）

生息地	闇の神殿ほか
強さ	★★★
弱点	弓矢

こちらの動きを完全に真似して動くヘンな敵。甲冑に身を包んでいて、防御力が高い。弓矢を放ち、誘導して倒そう。

コッピ（赤）

生息地	闇の神殿ほか
強さ	★★★★
弱点	弓矢

緑より生命力が強く、正面に向き合うと火を吐いてくる。ズレた位置から矢を放ち、そのあとで誘導する技が必要だ。

ホーバー

生息地	水のほこら
強さ	★★
弱点	特になし

巨大アメンボ。決して強くはないが、たいてい泳いでいるときに出会うので、ダメージを受けることが多い。

キャメロン

生息地	水のほこら
強さ	★★★
弱点	炎

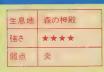
すごいスピードで壁に反射しながら向かってくる。ただの水滴に見えるが、スライム状の生物らしい。

ピログース

生息地	水のほこら
強さ	★★
弱点	特になし

高い位置にある取水口から飛び出して、水路を直線的に駆け抜ける。避けやすいが、出口がないと戻ってくるので注意。

ギブド

生息地	森の神殿
強さ	★★★★
弱点	炎

強靱な体力と攻撃力を持ち合わせたミイラ男。まともに戦うと手強いが、ファイアロッドなら一撃で倒せる。

ウォールマスター

生息地	森の神殿
強さ	★★★
弱点	炎

天井から降ってくる巨大な手。捕まると最初に入ってきた場所まで強制的に戻されてしまう。ダメージよりも恐ろしい。

?（ワニ・青）

生息地	村の神殿
強さ	★★★
弱点	特になし

体当たり攻撃を仕掛けてくるワニ顔の甲冑戦士。動きはあまり速くないので、回り込んで倒すのは容易だ。

?（ワニ・赤）

生息地	村の神殿
強さ	★★★★
弱点	特になし

青いタイプよりもやや動きが速く、炎も吐く。なかなかの強敵だ。正面に回らないように注意しよう。

?（赤いアメーバ）

生息地	村の神殿
強さ	★★★★
弱点	特になし

半透明のアメーバ状生物。色味の濃い核があり、周期的にこの核が本体を離れる。そのときに核を攻撃するしかない。

？（目玉コウモリ）

生息地	村の神殿ほか
強さ	★★
弱点	特になし

全然強くはないのだが、じっとしていると背景にまぎれて見えにくい。いきなり飛びかかってくると避けきれない。

？（バッタ）

生息地	村の神殿
強さ	★★★
弱点	特になし

村の神殿の地上部にのみ生息する虫。動きが速く、見た目よりも体力があるので、なめてかかるとケガをする。

？（骨ロープ）

生息地	村の神殿
強さ	★★
弱点	特になし

顔がドクロのような形をしたロープ（ヘビの魔物）の変種。全体的にパワーアップしているが、動きはロープと同じだ。

？（スライム・赤）

生息地	村の神殿ほか
強さ	★
弱点	特になし

普段は液化していて、突然床から出現する。小さくはねるだけの動きなので、落ち着いて処理すれば問題ない。

？（スライム・緑）

生息地	氷の神殿ほか
強さ	★
弱点	特になし

赤いスライムと大差ない。まとまって出現する傾向があるので、タイミングを計り、ダッシュ斬りで一網打尽にしよう。

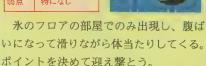
？（氷男）

生息地	氷の神殿
強さ	★★★
弱点	炎

壁にはまっていた氷の彫像が、突然飛び出してくる。ファイアロッドでの攻撃以外はいっさい受け付けない。

？（カッパ）

生息地	氷の神殿
強さ	★★★★
弱点	特になし

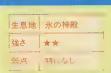
氷のフロアの部屋でのみ出現し、腹ばいになって滑りながら体当たりしてくる。ポイントを決めて迎え撃とう。

ガイコツ剣士

生息地	氷の神殿
強さ	★★★
弱点	剣・爆弾

巨大な骸骨の剣士。一撃すると崩れるが、復活する。崩れている間に爆弾を仕掛けると、とどめを刺すことができる。

闇の世界ダンジョンの敵

？（影の魚）

生息地	氷の神殿
強さ	★★
弱点	特になし

あらかじめ部屋に仕掛けられた穴から穴へ、高速で移動する。強くはないが、滑る床、動く床との組み合わせがつらい。

？（スライム・黄）

生息地	沼の神殿
強さ	★
弱点	特になし

色違いのスライム。能力的にはほかのスライムとなんら変わりないようだが、際限なく出てくる傾向がある。

ウィズローブ（緑）

生息地	沼の神殿
強さ	★★★
弱点	特になし

姿を消す能力があり、出現した瞬間に魔法で攻撃してくる。４体がひと組で、取り囲む陣形で出現する。

ウィズローブ（青）

生息地	ガノンの塔
強さ	★★★
弱点	特になし

骸骨の顔をしたウィズローブ。能力的には緑のウィズローブと変わらないようである。

？（爆弾ナメクジ）

生息地	沼の神殿
強さ	★★
弱点	特になし

よたよたと歩き回っては爆弾をばらまいて歩くナメクジの魔物。攻撃が変わっているだけで、本体はあまり強くない。

各種トラップ

勇者に対する悪意から仕掛けられたトラップの数々がある。時に魔物たち以上に勇者を苦しめるトラップを、これも敵キャラクターの一種としてまとめて紹介する。

メデューサ

断続的に火の玉を吐き出す仕掛け。

対策

ラージシールドを持っているなら、正面を向いて受ければいい。なければ、立ち止まるのは危険だ。

鉄球

勇者の行く手から転がってくる玉。

対策

待避所を確保し、動きを見送るしかない。なによりも落ち着いた対応が大切で、ヤケになって突っ走るのは最悪だ。

巨大鉄球

鉄球の倍のサイズと倍のダメージ。

対策

避けきれないサイズなので、1回通り過ぎたのを見計らって通過する。逆方向に逃げてもしようがない。

トラップ

トゲの仕掛け。
往復運動を行う。

対策

一定の区間を往復して進路をさえぎるので、タイミングを見て通過する。なかには停止しているものもある。

トラップ（大）

通路いっぱいの巨大トラップ。

対策

進路上に人が入るとはじめて動くので、まず誘導する。戻っていくところを、後ろから通過すれば大丈夫だ。

ビム

強烈なビームを放つ回転砲台。

対策

砲台と逆回転に動けば、なかなか当たらない。立ち止まるときは、砲台がむこうを向いていることを確認してからに。

各種トラップ

バブル

魔法力まで奪う怪しいソウル。

対策

壁に反射しながらさまよっているので、動きを見送るしかない。角に逃げるのは危険なので、なるべく中央に逃げる。

固定バブル

複数のバブルが1ヵ所で回転する。

対策

部屋の敵を全滅させると、いっせいに散開する。あとは避けるしかない。下には重要なスイッチがある。

床ビュン

床が回転しつつ襲いかかる。

対策

定められた枚数が飛び終わるまで、地道に剣で受けるなり、避けるなりするしかない。用がないときは無視だ。

ボヨヨンブロック

触れた者をはじき返すバンパー。

対策

近寄らないのが正解。魔物がこれに反射して飛んでくるのに注意しよう。マジックマントを使えば無視できる。

ぐるぐるバー

火の玉を連ねた棒が回転している。

対策

回転運動を追いかけるように動く。また、回転の中心部にはなるべく近づかないようにする。

うさぎビーム

触れるとうさぎに変身してしまう。

対策

障害物を間に挟む位置に移動すれば、ぶつかって消滅する。障害物がないときはあっさりあきらめ、回復を待つ。

ワインダー

火の玉が連なって、壁沿いを這う。

対策

動きは必ずしも規則的ではないので、近寄らないようにするのが第一。狭い場所では、なるべく角で出会わないように

壁砲台

壁沿いに移動しつつ鉄球を撃つ。

対策

通路に対して垂直に鉄球を撃ってくるので、うまい避け方がない。部屋に入ったと同時にダッシュすれば無傷のことも。

トゲロール

トゲの付いた長い棒が往復する。

対策

まずは動きを観察し、棒の動く範囲と安全地帯を確認する。あとはタイミングを合わせながら、安全地帯を渡り歩く。

カランメイダA

強烈なビームを発射する、壁の瞳。

対策

ダッシュで駆け抜けるしかない。ミラーシールドなら受けることができる。Bタイプは、向き合ってはいけない。

カランメイダB

正面を向くとビームを発射する。

対策

剣のパワーを溜めた状態で、カランメイダの反対を向いて後ろ歩きする。Aタイプよりも対策が立てやすい。

にせスイッチ

作動すると魔物や爆弾が落下する。

対策

引いてしまったものは仕方がない。魔物なら戦うし、爆弾なら避けるしかない。ちなみに、緑色の爆弾が敵の爆弾だ。

星のスイッチ

踏むと、床の状態が変化する。

対策

踏むことが攻略につながるケースも多いが、踏んだ直後にうかつに動くと、思わぬところが落とし穴に変わるので注意。

全滅シャッター

部屋に閉じこめられ、魔物が出現。

対策

落ち着いて部屋の敵を全滅させる。スイッチ等の仕掛けがあるにしろ、敵を倒してから探したほうがダメージが少ない。

ボスキャラたち

それぞれに個性的なボスキャラたち。攻略法も個性的だから戦いがいがある。ひとつひとつのボス戦が、このゲームの戦闘部分の中枢だ。攻略のヒントもここに書き添えておこう。

光の世界のボス

3つの紋章を守る、3つの神殿のボスたち。アクション性が強く、極端な攻略法はないが、なかなか楽しめる。しかし、デグテールにはかなり苦労するだろう。

←最初に出会うボス。強そう〜。

デグアモス

神殿の周りを固めるアモスたちの親玉。6体がひと組になって登場する。

攻略のポイント

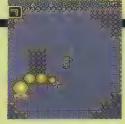
最初は円陣を組んで跳ね回り、次に横一列に並んで前進してくる。狙い撃つのは容易で、弓矢が有効だが、残り1体になってから矢が切れると苦しい。

ラモネーラ

巨大な芋虫が3匹地中から現れ、潜る。その繰り返しだ。出現時に石が飛ぶ。

攻略のポイント

地面に出現の前兆が現れるので、待ち受けて回転斬りにする。小石が斜め4方向に飛ぶので、真横で待つようにする。弓矢で狙うのはむずかしすぎるだろう。

デグテール

頭の大きい超巨大なワーム。かなりのスピードで、うねうねと動き回る。

攻略のポイント

ダメージを与えられるのは尻尾の先だけだ。後を追うようにして斬りつける。足場が悪く、階下に落ちるとやり直しなので、背後を確認して斬る。

司祭アグニム

↓この攻撃が、はね返すことのできるパターンなのだ。

ハイラル城を乗っ取った魔王の手先。マスターソードでさえその体を貫くことはできない。３種類の魔法攻撃とテレポートを駆使する。

攻略のポイント

白い球状の魔法のみを狙い、剣で斬りつけてはね返す。中央奥に立ったら雷撃がくるので、すぐに横に避ければいい。

・剣で斬れるが、はね返せない攻撃だ。

闇の世界のボス

闇の世界に移ると、ボス戦は攻略的要素が増してくる。正確に弱点を突かないと倒せないことが多い。戦ってわからなければ、「攻略のポイント」を見よう。

ジークロック

仮面を付け、背中は甲羅に被われている大トカゲ。吐き出す炎と尻尾が武器。

攻略のポイント

まず仮面をはぎ取らないと、ダメージを与えることができない。爆弾かハンマーを使おう。仮面が完全に取れたら、額の緑色の部分を弓矢か剣で狙うのだ。

ワート

実態はひとつ目の巨大クラゲ。多くの玉が周囲を回転して身を守っている。

攻略のポイント

まず、フックショットで周囲の玉をひとつずつはぎ取る。本体から離れている間に、剣でつぶしていく。丸裸になって暴れ出したら、待ち伏せて回転斬りに。

ガモース

鱗粉をまき散らす、蝶のボス。後半、床のトラップが乱れ飛び、危険だ。

攻略のポイント

長引くほどに床のトラップでダメージを受けるので、ファイアロッドで早期決着を。ただし、魔法力をフルに使っても少し足りないので、薬を持っていくこと。

ブラインド

大盗賊の変わり果てた姿。首が飛び回りビームをまき散らす。なかなかの強敵。

攻略のポイント

攻略は力技にならざるを得ない。ただ、飛び回る首にはダメージを与えられないので、惑わされずに胴体を狙おう。生命の薬や妖精のビンが必需品。

シュライズ

雪の玉のような本体が、氷に包まれている。氷が溶けると本体は3つに分裂。

攻略のポイント

氷漬けの段階は、ファイアロッドで攻撃する。3つの本体が飛び出してからは剣で十分だ。ひとつ倒すたびに攻略が楽になっていくだろう。

ゲルドーガ

どろどろした液に多くの目玉がプカプカ浮いている。中心には巨大な目玉が。

攻略のポイント

まずは小さな目玉をひとつずつ片付けていく。残り4個になると本体が動き出すので、剣か弓矢で攻撃する。ごくごく普通のアクション攻略だ。

デグロック

3つの首の巨大なカメの魔物。氷の首は床を凍らせ、火の首は炎を吐く。

攻略のポイント

左右の首から攻撃する。氷の首には「炎」、火の首には「氷」で攻撃し、止まっている間に斬る。甲羅から本体が出たら、光る部分を攻撃する。

魔王ガノン

↓前哨戦では、アグニムが3体に分裂して再登場。

これぞ大ボス。アグニムを倒すと姿を現し、コウモリの姿でピラミッドに飛び去る。攻撃パターンが豊富だ。〝闇の秘術〟を使い出すと、姿が見えなくなる。

攻略のポイント

最初は地道に攻撃を避けながら剣で斬る。闇の秘術を使い出したら、2つの燭台に火を入れて攻撃。青くなったら「アレ」でとどめだ。

↑ガノンはここに逃げ込んだのだ！

↑さすがに魔王らしい派手な攻撃ぶり。

全ダンジョンマップ

ダンジョンに苦しめられている人のための完全版ダンジョンマップだ。基本的にはマップを並べただけだが、クリアに最低限必要なポイントだけを「チェックポイント」として挙げている。

光の世界俯瞰図

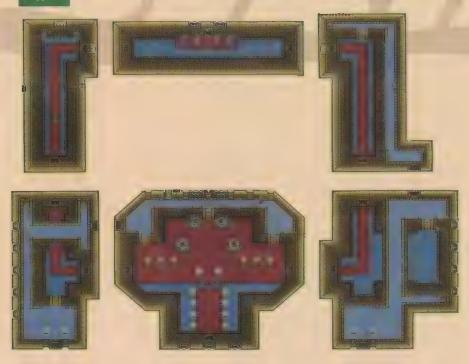
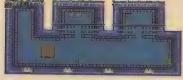
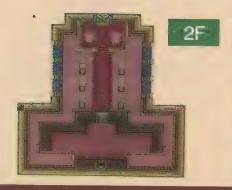
ハイラル城を中心とした風光明媚の地……だったはずなのだが、闇の力の影響はこの世界にも出始めているようだ。西北部分、迷いの森の霧が晴れないのも、そうした影響の一例のようだ。

闇の世界俯瞰図

かつては〝黄金の力〟トライフォースが封じられた聖地だったのだが、魔王ガノンがその力を手に入れたため、闇の世界として生まれ変わってしまった。光の世界の陰画ともいえる、奇妙な世界だ。

ハイラル城と秘密の通路

構造的に複雑なところはまったくない。位置感覚さえあれば安心して歩ける。ダンジョンに慣れる練習だ。

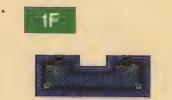
B3

チェックポイント

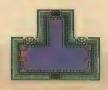
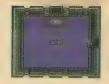
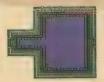
1. 2Ｆへはとりあえず行く必要がない。ゼルダ姫を助けたら最後に行けばいい。
2. 入口の大広間からはまず右へ。左の通路にはあまり意味がないのだ。
3. 2層構造を気にするな。このダンジョンでは、上段になんの意味もないぞ。
4. Ｂ1では奈落に落ちないように注意。逆に敵を突き落としてやれ！
5. Ｂ1からＢ2に降りる階段の手前、右の部屋に入ってブーメランを取ろう。
6. Ｂ2の左の牢屋の壷は、鉄球兵士に投げつけろ。ハートの補給もできるぞ。
7. このダンジョンに大きな宝箱はないが、大きな鍵は鉄球兵士が持っている。
8. ゼルダ姫を助けたら、彼女の指示に従おう。最終的に2Ｆの王の間に行く。
9. 飾り棚を押すのは横方向からだ。ただし、ひとりのときに押しても無駄だ。

B1

2F
▲START

1F

1F
▲GOAL

東の神殿

実質的には、これが最初のダンジョンだ。大きな鍵→大きな宝箱→ボスという基本パターンを覚えよう。

チェックポイント

1 神殿に入る前に、必ず長老に会っておく（ストーリーを頭に入れる）。

2 3つの入口は真ん中が正解。壷の下のスイッチを踏んで、扉を開けよう。

3 転がってくる鉄球は、通路のくぼみで避けながら進む。大きい球は見送れ。

4 最初にダンジョンのマップを手に入れたいので、上段から右に向かおう。

5 大きな鍵は、縦に長い左の広間の祭壇に出る。敵を全滅させてスイッチを。

6 大きな宝箱の部屋の大きな壷には妖精がいる。上段から飛び込もう。

7 目を閉じた鎧の兵士は弓矢に弱い。弓矢を射つタイミングを早く覚えよう。

8 2Fには目を閉じた鎧の兵士ばかり。こまめに矢を補給しながら進むこと。

9 6体出現するボスは、最後の1体が強い。矢を切らさないように注意。

10 紋章を手に入れたら、忘れずに長老のところに戻ること。

1F
▲START

砂漠の神殿

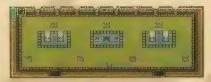
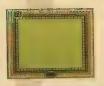
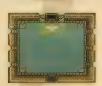
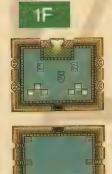
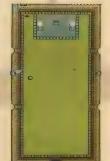
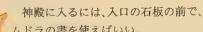
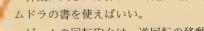
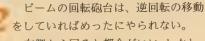
入口が２つある点が特徴だ。それ以外には目新しいトラップは少ない。むしろ、強力になった敵に苦労する。

B1

▲START

チェックポイント

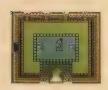
1 神殿に入るには、入口の石板の前で、ムドラの書を使えばいい。

2 ビームの回転砲台は、逆回転の移動をしていればめったにやられない。

3 右側から回ると都合がいい。しかし、右の出口からは絶対に飛び降りるな！

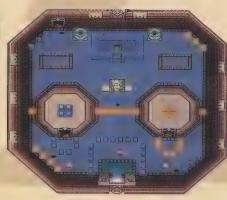
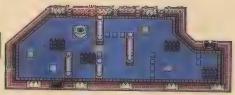
4 柱の上の鍵を見落とすな。取り方はムドラの書と同じやり方でOKだ。

5 パワーグラブを手に入れたら、左の出口から出る。南側にいいものが……。

6 ボスに会うには、北の別の入口から石を取り除いて入る。あとは一本道だ。

7 対ボス戦は飛び散る小石に注意。あとは地道に回転斬りで出現直後を狙う。

ヘラの塔

1フロアごとの構造は至って簡単だ。注意すべきは上下の関係で、立体構造のダンジョン第1号である。

2F

チェックポイント

1 クリスタルスイッチは、ひとつ動かすとダンジョン全体で作動する。

2 最初に1Fと2Fをすべて回り、大きな鍵、マップ、コンパスを集める。

3 下に床の模様の見える穴は、階下への落とし穴だ。ダメージは受けない。

4 星のマークを踏むと、穴の位置が変わる。踏んだ直後は動かないように。

5 クリスタルスイッチは3Fで最後だ。赤くしておいたほうがあとで有利。

6 大きな宝箱は4Fの床そのまま、5Fで星を踏んで中央の穴から飛び降りる。

7 壁にあるひびは無意味だ。このゲームではマップにない部屋は存在しない。

8 ボスが厄介だが、1ダメージ与えた直後に連続ヒットを狙えばよい。

ハイラル城の塔

司祭アグニムがたてこもる、ハイラル城の封印された一郭。ダンジョンとしては極めて単純な構造だ。

▲START

4F

チェックポイント

1 第一に、この塔を攻略すると二度と城には入れなくなるので注意しよう。

2 ムーンパールを持っているかどうか確認して、なければヘラの塔に戻れ。

3 入口は城の２Ｆ、外にある。結界をマスターソードで断ち切って入る。

4 マップには１Ｆがあるが、これは城内のこと。気にする必要はない。

5 鉄球兵士のコンビとはじっくりと戦う。こまめにブーメランを使うこと。

6 進行方向の扉が開いているときは、敵を無視してどんどん進もう。

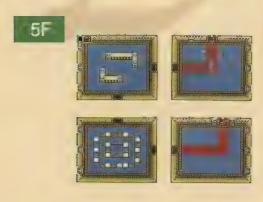
7 迷路状の部屋は、原則として遠回りする方向に進めば正解ルートを選べる。

8 アグニムとの戦いでは魔法力を使わないので、ロッドを惜しまず使おう。

9 足場が悪い場所では接近戦は避け、弓矢かロッドを使うようにしよう。

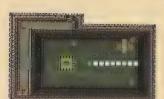
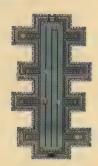
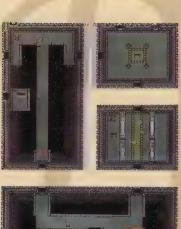
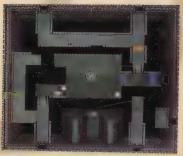
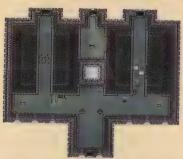
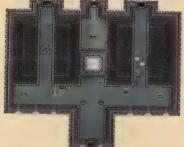
10 壷の並んだ部屋は貴重な補給所。慎重に敵を倒してから、中身を調べよう。

11 アグニムが消えたら、逃げた方向を追う。カーテンが斬れる点がミソだ。

12 アグニムとの戦いに必要なのは剣１本だけだ。白い玉の魔法をはね返せ！

7F

闇の神殿

闇の世界にある７つの神殿のトップバッター。仕掛けとマップ構造の凝りようは並大抵ではない。手強いぞ。

B1

チェックポイント

1 入るにはサルキッキの案内が必要だが、料金は意外に高い。

2 入口の、仕切りに置かれた像をはじめ、動かせる像は多い。

3 廊下の中央にひびがあるところは、穴を開けて飛び降りる。

4 離れた場所にあるクリスタルスイッチは、弓矢で作動させる。

5 矢印のある床。奈落を挟んでいても上段から下段へは飛べる。

6 ひとつ目の像の目を射るなど、凝ったトリックに注意。

7 大きな宝箱からハンマーを取り、モグラたたきで地下に進む。

8 ボスは爆弾かハンマー→弓矢、カメの敵はハンマー→剣で。

水のほこら

ダンジョンのなかで泳ぐことが必要になる。水を使ったトリック満載のかなり複雑なダンジョンだ。

チェックポイント

1 光の世界に戻り、草原のほこらのスイッチを作動させてから入ると進める。

2 ダンジョン内のスイッチは次々に作動させ、結果を確認しつつ進むといい。

3 大きな鍵を取るには、一度１Ｆに上がって穴から落ちなければいけない。

4 フックショットを取ったら、それを使って大きな宝箱の真後ろに進む。

5 ひとつのスイッチでふたつの扉が開くトリックに注意。気が付けば簡単。

6 泳いでいるときは無防備なので、危険を感じたら上がって魔法を使え。

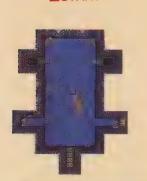
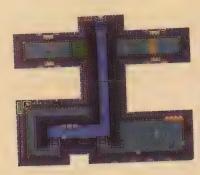
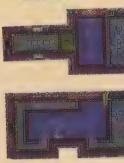
7 Ｂ２では溜まった水を抜くスイッチもある。水底の宝箱はこれで取れる。

8 フックショットで周りの玉を取り除いてから、ボスを攻撃する。

▲START

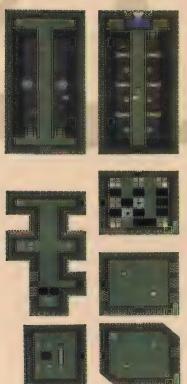
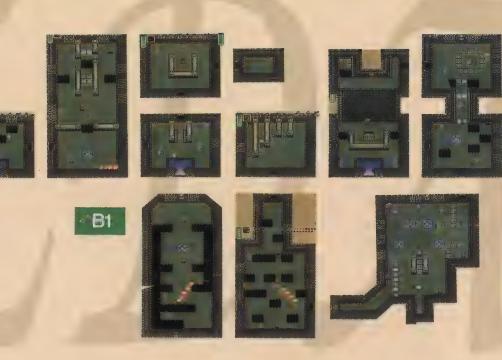
B1

1F

B2

森の神殿

入口がいくつもあり、地上がそのままダンジョンの一部を構成する。ボスの部屋の入口は、焼き払って入る。

B1

B1

チェックポイント

1 落とし穴から入るのは、出口がわからずに危険だ。正規の入口から入ろう。

2 右ページのマップだけ取り出しても、2ブロックに分かれている点に注意。

3 左側の部屋に行くには地上のルートも必要。すべての穴に落ちてみること。

4 ミイラ男はファイアロッドで倒す。魔法力節約のため、他の敵には使うな！

5 ウォールマスターは落下音を聞いて避ける。つかまると入った位置に戻る。

6 左ブロックを調べ終えて、ファイアロッドも手に入れたら外に出る。

7 ボスの部屋の入口は、地上マップのクリスタルマークで確認する。左上だ。

8 昆虫の顔のような構造物がボス部屋の入口だ。ファイアロッドで焼き払う。

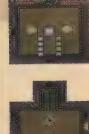
9 廊下の下の見えない部分は、不規則ながら全部つながっている。

10 ボスは巨大な蝶だ。魔法力の限り、ファイアロッドで撃つ。

村の神殿

伝説の盗賊ブラインドが、闇の世界で生きていた。アジトの一部が、はぐれ者の村の地上にも出現している。

1F

B2

チェックポイント

1 入口は村の中央に立つ悪魔の像の台座。ここを引っ張れば、階段が現れる。

2 4つの大広間では、廊下に隠れた下段の通路に注意。宝箱を見落とすな。

3 ウサギになっても慌てずに。ちょっとの間逃げ回れば、すぐもとに戻る。

4 ワニ顔の敵は正攻法で戦うしかない。動きは素直なので落ち着いて倒そう。

5 壁沿いに動き回っている火の玉の列は、やり過ごすしかない。

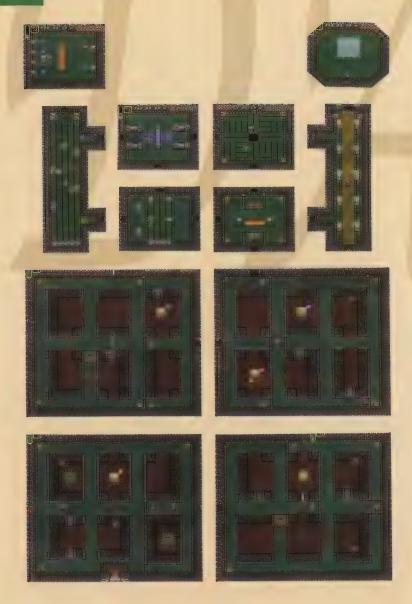
6 一方通行の場所もあるので、マップには注意。なんとなく進まないように。

7 浮遊する赤いアメーバのような敵は、分離したときが攻撃のチャンス。

8 薄日の差す1Fでは、奥の部屋の床に穴を開ける。爆弾を投げ込めばいい。

9 地下牢の女の子を助けたら、まず大きな宝箱→そのまま連れてボス部屋へ。

10 ボスは体を狙って攻撃する。飛び回る頭は攻撃しても無駄なので注意。

B1

氷の神殿

地中に深く潜った縦型のダンジョン。上がったり下がったりの繰り返しで、なにかと大変だ。滑る床にも注意。

チェックポイント

1 青い氷男は、ファイアロッドで倒す。それ以外の攻撃はきかないので注意。

2 滑る床では、ダッシュを使うと滑らずに進める。走ることはできないが。

3 Ｂ１の上の部屋では、爆弾を使ったクリスタルスイッチの時間差作動を。

4 Ｂ２の大部屋は、床が動いている。流れの方向が急に変わるので注意。

5 ぐるぐるバーがある困難な場所では、マジックマントを持っていれば使おう。

6 巨大ブロックは持ち上げて、投げ捨てることができる。

7 彫像の舌が引っ張るスイッチになっているパターンに注意。

8 大きい宝箱は、床に開けた穴から飛び降りるパターンで取る。

9 穴からブロックを落としてスイッチを押さえる。部屋を回る順序に注意。

10 魔法の薬でも持っていれば、ボスはファイアロッドで楽勝だ。

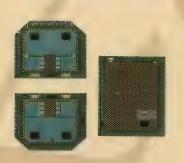
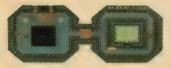
B1

B6

1F

B2
B3
B4
B5
B7

沼の神殿

手順が相当に面倒だが、難解な謎はないので、辛抱して先に進んで行くだけだ。強敵ウィズローブも登場する。

チェックポイント

1 沼の中央、メダルのマークの床の上でエーテルの魔法を使うと入口が……。

2 ウィズローブは落ち着いて倒せば決して怖い敵ではない。慌てるとだめだ。

3 右端の崩れる床は、ダッシュを使わなくてもぎりぎり間に合う。

4 1Fでは、ブロックを動かしておいてから4つの燭台に火を灯す。

5 1Fで、床の見えない穴に飛び降りることが可能。ゲーム中唯一の例外だ。

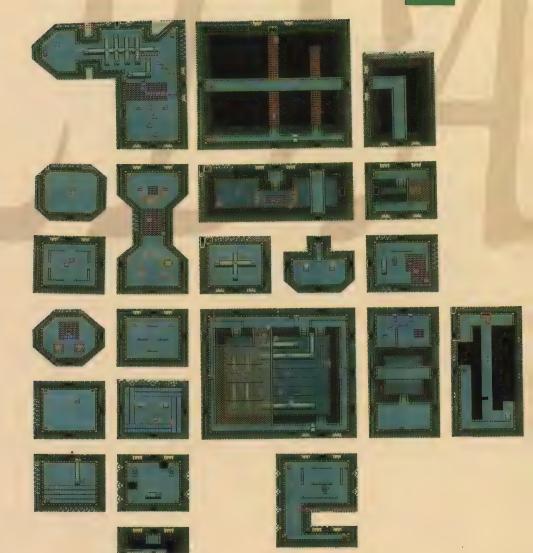
6 ワープは、目の前に現れた始点に素直に入るのが正しい手順だ。

7 クリスタルスイッチも、見かけたら切り換えておくといいだろう。

8 B1奥、中央の橋を渡る前に、左にある魔法の壷を取り忘れないように。

9 ルピー部屋が2つある。面倒な場所でも、貧乏なら取りに行こう。

10 ボスには特定の弱点もないが、あまり強くない。普通に戦っても勝てる。

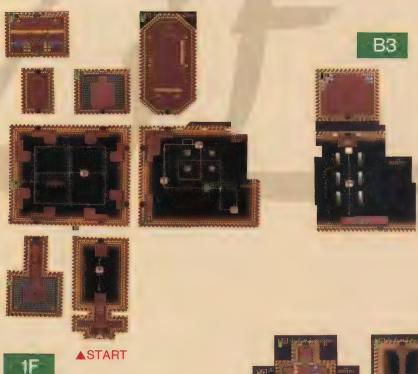
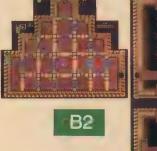
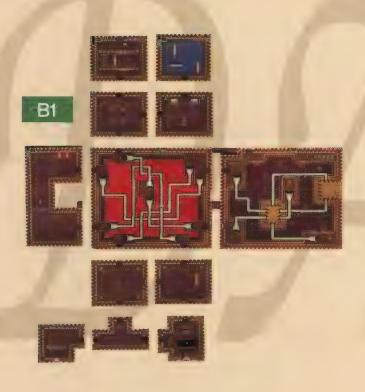
B1

亀岩

闇の世界の７神殿、最後のダンジョンだ。ゼルダ姫のクリスタルはここにある。ソマリアの杖が大活躍する。

B3

▲START

1F

B2

チェックポイント

1 ヘブラ山頂西側の祭壇で、3本の杭を右から叩くと魔法陣が出現する。

2 亀岩の上ではシェイクの魔法を使う。すると、顔の部分が入口の階段に。

3 魔法の薬、もしくは青い薬が必需品。対ボス戦にも魔法が必要なのだ。

4 「？」のところでソマリアの杖を使うと、ゴンドラが出現する。

5 ゴンドラは、分岐点で十字キーを押せばコントロールできる。

6 4つの燭台は、右下からゴンドラで行き、左2つ→右下→右上の順で灯す。

7 1F、鎖鉄球の部屋ではクリスタルスイッチを青に→右のブロックを押す。

8 外に出たら、マジカルミラーを使おう。妖精の補給などができるはずだ。

9 B1右上隅の部屋はボーナス部屋なので、無理に行かなくてもいい。

10 眼から発するビームは、向かい合って後ろ歩きすれば防げるものもある。

11 ビームが並んでいる通路は、ダッシュで駆け抜けるとかえって危険だ。

12 ボスに対し、氷には炎、炎には氷を用いる。止まっている状態は剣でOK。

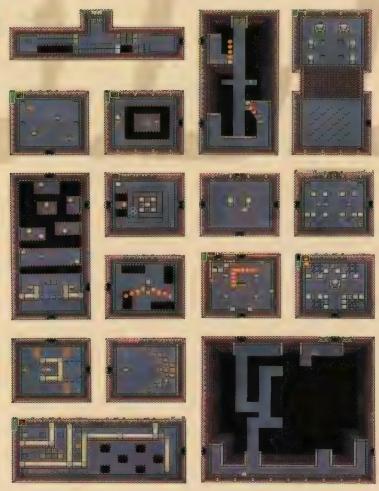
ガノンの塔

最後のダンジョン。規模も全ダンジョン中ナンバーワンである。しかし、1Fさえ攻略すればあとは楽だ。

2F

▲START

B1

7F

チェックポイント

1 入ることのできない部屋がけっこうあるが、行かなくても問題はない。

2 1F中央の大きな部屋では、燭台に火を灯すと床が見えるようになる。

3 ワープゾーンは別にむずかしくない。ひとつずつ順に入ってみればいい。

4 3Fのなかなか入れない部屋は、ブロックに体当たりした反動で入る。

5 大きい宝箱は最優先で取りに行く。その後の戦いが楽になるはずだ。

6 再登場するボスたちは、何度でも復活するので要注意。

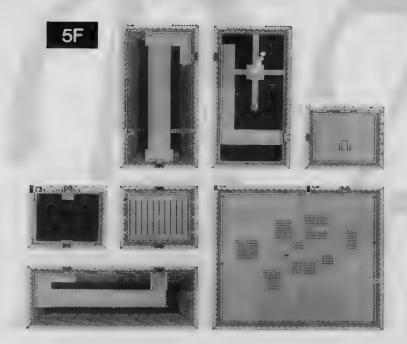
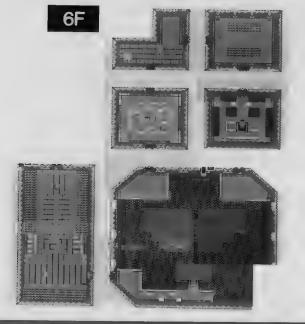
7 最上階にいるのはガノンではなくアグニム。分身より色の濃いのが本体だ。

8 ガノンとの戦いは場所を移そう。体力を回復してから挑戦する。

5F

6F

第6部

応用知識編

「ゼルダ」の基本コンセプトのひとつに、「アクションの動作でアドベンチャーゲームをする」というのがある。それだけアクションに奥が深いのだ。知ってるつもりで知らないことは思いのほか多いはずだ。

アクション&アイテム活用

基本動作、アイテムの使い方のちょっと突っ込んだ研究である。このゲームではアクションとアイテムは切っても切れない関係なので、2つを合わせて1項目とした。応用のきくテクニックばかりだ。

攻撃アクション

回転斬り、ダッシュ斬りなどの基本テクニックだけではなく、各種アイテムとの組み合わせによって、攻撃アクションは驚くほど多彩なバリエーションを持ち得る。

ブーメラン+剣

アイテムとの組み合わせによる攻撃法のなかでも、基本中の基本だ。赤いブーメランなら、投げたあとで自分が動くことにより、軌道上の複数の敵の動きを封じることも可能。フックショットも同じ効果がある。

←ブーメランで動きを止めておいてから、敵に近づく。

←何回も斬らねばならない相手なら、途中でもう一度。

爆弾+ダッシュ斬り

ダンジョンでは爆弾の無駄使いは禁物だが、補給できる状態なら、その広範囲な攻撃力を活かさない手はない。持ち上げて、光った瞬間に投げれば狙いも正確、一撃与えたところにダッシュで突っ込めば完璧だ。

→爆弾を放り投げてまとめてダメージを与えた直後に……。

←ダッシュ斬りで突っ込んでいく。敵を蹴散らす感覚だ。

ハンマーによる攻撃

マジックハンマーの攻撃力はレベル3の剣と同等なので、これを使わない手はないだろう。しかし、攻撃範囲が狭いという難点もあるので、ブーメランと併用すると完璧だ。

また、凍った敵をハンマーでつぶす……という内緒の利用法もある。試してみよう。

←案外とパワフルなマジックハンマー。どんどん使おう。

→使いにくいハンマーでも、敵が止まっていれば……。

弓矢の効果的な使い方

弓矢も実に便利なアイテム。穴の向こう側にいる敵も攻撃できるし、近づくと動き出すタイプの敵など、気付く前に倒してしまうことだってできる。また、弓兵のようにこちらから離れて行こうとするタイプの敵も、逆に弓矢でやっつけてやろう。

とくにダンジョン内では弓矢が弱点の敵が多いし、離れたところにあるクリスタルスイッチを作動させるのにも使える。普段から使えるものなので、願いの泉に通って、爆弾とともに最大持ち数をふやしておこう。

・こういう面倒な敵は、飛び立つと同時に倒してやろう。

←願いの泉にルピーを投げ込めば、矢の持ち数がふやせる。

アイスロッドを多用せよ!

フィールドでは、魔法力の残量をそんなに気にしなくてもいい。アイスロッドをどんどん使おう。

先にちょっと紹介したマジックハンマーと組み合わせる技もあることだし、ファイアロッドよりもなにかと応用がきくのだ。クリーピーみたいなイヤな敵にも有効だぞ。

←みんな凍れ、なんでも凍れ。とにかくおもしろいんだよね。

→なかなか倒せない空を飛ぶ敵も、アイスロッドなら一発だ。

魔法の粉の効果

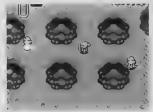
魔法の粉の効果は基本的に2つだ。ひとつは、草などにかけると刈ったのと同じ効果があるが、これはほとんど無意味だ。

もうひとつは、敵にかけると変化を起こすことだ。ほとんどの敵は、これで無力なスライムと化してしまう。またバブル、バスブロブなど、別のものに変化する敵もいる。

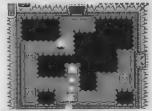
→バスブロブに粉をかけても、見た目が変わるだけで、強さ、動きなどは変わらない。

←ここは闇の世界、鍛冶屋の地下。祭壇の前で魔法の粉を使ってごらん。すると……。

ファイアロッドの効果

ファイアロッドを、ミイラ男と氷男くらいにしか使わない人も多い。しかし、攻撃力は意外に高いのだ。

←試しにフィールドの敵に使ってみるといい。その強力さにびっくりさせられるぞ。

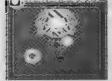
マジックマントの活用

マジックマントは、敵だけでなくトラップの類も無視できるので、ダンジョンでの使用効果は高い。

←こうした場所で使うのが正しい。魔法力節約のため、ダッシュと併用しよう。

マジックメダル活用法

3枚のマジックメダルも、イベント上必要なとき以外はあまり使わない人が多い。魔法力の消費量が大きすぎるためだろうか。しかし、死んでしまうよりは魔法力を減らすほうがよいだろう。ピンチのときこそ使えるように習慣づけておくと頼もしい。実用的なのは、やはり敵を凍らせるエーテルのメダルだ。

←炎に弱い敵、ボスにも効くかも……。

←イマイチぱっとしない効果の、シェイク。

←3つから選ぶなら、エーテルがお勧め。

補助アクション

攻撃目的以外にも、アイテムの目立たない効果というものがある。どうでもいいことではあるが、それがおもしろいことこそ、このゼルダというゲームの特徴なのだ。

地上でのフックショット活用法

ヘブラ山の崩れた橋や、闇の世界の川を渡る場面など、フックショットを必要とする場面があるが、それ以外の単なる移動にも使ってみよう。使用中は当たり判定がないことを利用するのだ。

↑敵が多くて面倒くさい。そんなときはフックショットをするするっと伸ばして……。

↑敵を無視してサクサク進むのだ。あまり実用的な局面はないんだけどね。

剣で壁を調べよう

爆弾や体当たりで穴が開く壁は、実はなにかで突つくと普通の壁とは違う音がするのだ。ブーメランやフックショットをぶつけるのもいいが、一番手軽なのは剣で調べる方法だ。回転斬りのかまえで剣をツンツン突き出すだけで、壁のチェックができる。

後半のダンジョンにはダミーのひびが多いので、爆弾の節約に役立ってくれるだろう。

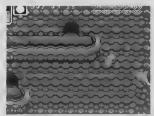
↑こうして壁をツンツンする。ヒマな人はひびのない壁も試してみよう。

ダッシュ移動

ダッシュでの移動は速くて便利だ。斜めの壁沿いにもダッシュで進めることを覚えておこう。

←山の洞窟など、斜め走りがとてもありがたい。ただし、瞬時に止まれる自信があれば。

飛び降りる

縁のない崖は飛び降りられる。この単純な事実を意識しているか否かで、アイテムの集まり方が違う。

←どんなに高いところから飛び降りても平気なのだから、こんな場所にも挑戦！

ハートのかけらを探そう

探して楽しく、見つけて一番うれしいのがハートのかけら。言ってみればボーナスアイテムなので、これくらいは自分の手で探し出してほしいものだ。しかし、ヒントくらいは出しておこう。

チェックポイント

1 見えていて行けない場所

崖の途中に見えるテラス、まだ動かせない石の向こう側など、メモをつけたりして覚えておくことだ。行けるようになったときに忘れていたのではどうにもならない。

←あんなところに洞窟が。どうやって入るのかな？

2 壁を壊せば……

暗い洞窟のなかなど、壁にひびが入っていることを見落としがち。また、奥ではなく手前にひびがあることもある。壁はしっかり観察しよう。これは基本中の基本だ。

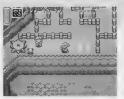
←よく見ると下の壁にひびがある。見落としがち。

3 いかにも怪しげな場所

草だの石だのが意味ありげに並んでいて、そのくせ魔法陣ではない場所。そこではなにかしてみる価値がある。たとえば、闇の世界ではマジカルミラーを使うとか。

←明らかに怪しい。とにかくなにかしてみよう。

4 賞品として?

カカリコ村の南にある迷路を制限時間内で駆け抜けると、ハートのかけらがもらえることは誰でも知っている。それでは宝箱屋は、穴掘り屋は、射的屋はどうだろう？

←これだけ宝箱があれば、ひとつくらいは？

ここがコツ! ワンポイントアドバイス集

ハートのかけらのなかでも、見つけにくい場所に隠されたものをピックアップして、ズバリ教えてしまおう。キミが悩んでいる1個は、きっとこのなかにある！　かな？

穴掘り屋の賞品

少々お値段が張るため、穴掘りゲームは挑戦の機会が少ない。かけらを見つけるまで、ひたすら掘るのだ。

←見つかるときは、だいたい中央左寄りが多い。その辺りを重点的に掘ろう。……ルピーの続く限り、だ。

砂漠の北東

砂漠の神殿の東側の奥まったところに、目立たない台地がある。闇の世界からワープすれば来れるのだ。

←この場所で、巨大な石を動かせば階段が見つかる。なかは、ごくごく簡単なパズルのようになっている。

ヘブラ山の洞窟

ヘブラ山の洞窟といってもたくさんあるが、ここは簡単には行けない。亀岩のダンジョンでいったん外に出る場所が2ヵ所ある。その横に長いテラスの右端でマジカルミラーを使うのだ。

当然ヘブラ山に出るのだが、そこには洞窟の入口が。注意深い人なら、ああ、あの……と気付くだろう。なかの敵を全滅させれば、奥の扉が開く。この1個が最後まで残る場合が圧倒的に多いようだ。

←ここでマジカルミラーを使う。ほら、最後の1個が目の前に。

見えるのに取れないヘブラ山の北

ヘブラ山の北にある独立峰の頂上に、かけらが1個。はじめて行ったときに見つけていたはずだ。

デスマウンテンの頂上、岩の下の階段から入る洞窟から行ける。入ってまっすぐ奥のつき当たりに穴が開くのだが、道がない。そこでエーテルの魔法を使うと、ほらね。

←見えるのに取り方がわからない。実に意地悪である。

→こうして見ると、なるほどね、と。さあ、奥へ進もう。

オカリナ活用法

オカリナを使うようになっても、特定のルートしか使っていない人が多い。実際にどんな場所に出るかは試してみないとわからないのに……。そこで、すべての到着地点を写真で紹介しておこう。

<オカリナ・ワープポイント>

←ヘブラ山の入山口の洞窟を出たところ。

←主人公の家。逆にあまり使わない。

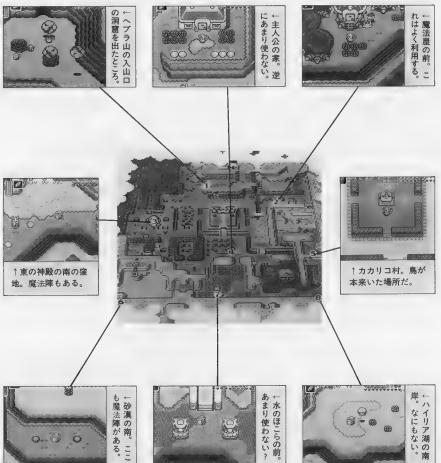
←魔法屋の前。これはよく利用する。

↑東の神殿の南の窪地。魔法陣もある。

↑カカリコ村。鳥が本来いた場所だ。

←砂漠の南。ここも魔法陣がある。

←水のほこらの前。あまり使わない？

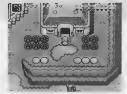
←ハイリア湖の南岸。なにもない。

オカリナのかしこい使い方

1 魔法陣と併用しよう

闇の世界ではオカリナは使えない。そこで、オカリナと魔法陣、さらにはマジカルミラーまで、うまく併用することが必要になってくる。魔法陣の場所を覚えることだ。

←オカリナの到着地点のそばに魔法陣がある。

2 拠点を決めよう

闇の世界でセーブすると、再スタート時のスタート地点が強制的にピラミッドにされてしまう。セーブは光の世界のほうが絶対に便利だ。すぐにオカリナも使える。

←ま、自宅を拠点にするのが一般的であろう。

3 ワープホールと併用しよう

オカリナで行ける場所は8ヵ所に限定されている。しかし、ゾーラのワープホールと組み合わせることによって、より目的地に近い場所を選ぶことができるだろう。

←ゾーラのワープホールはイマイチ不便だけど。

オカリナの入手方法

オカリナを使えるようになるのは、早ければ早いほど便利。スピーディーな入手の手順をここで説明しておこう。

オカリナが入手可能になるのは、闇の神殿クリア後だ。まず、闇の世界の動物たちの広場に行き、切り株にいる人と話す。スコップを借りたら、その場でマジカルミラーを。光の世界の広場の、上隅左側の花が咲いている場所を掘る。

オカリナを見つけたら、開いているワープホールで闇の世界へ。再度話をしたら、光の世界に戻り、カカリコ村の酒場へ。老人の話を聞いたら、村の鳥の前でオカリナを吹く。

↓この人(?)がオカリナ少年の闇世界での姿。

→動物たちの広場で、オカリナを発見。

←この老人が少年の父親なのだ。話をするだけでOK。

ワープホールルート一覧

ゾーラのワープホールルートは、光の世界に 4 コース、闇の世界に 1 コースある。普段はあまり使わないかもしれないが、オカリナを入手する前などは重宝するので、利用することを習慣づけよう。

光の世界

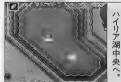
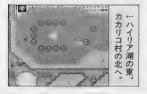
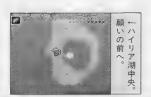
←願いの滝の前。ハイリア湖中央へ。

←魔法屋の西北。湿地帯の池へ。

←カカリコ村の北。ハイリア湖の東へ。

←ハイリア湖の東。カカリコ村の北へ。

←ハイリア湖中央。願いの前へ。

←湿地帯の池。魔法屋の西北の川へ。

ワープホール使用の条件

願いの滝のさらに上、ゾーラの滝まで行き、キングゾーラから水かきを買い取っていればいい。つまり、使用条件というのではなく、深い水に入れさえすれば使えるということだ。

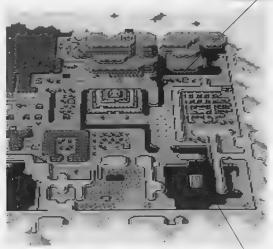
↑キングゾーラはけっこう気さくなヤツである。だけど、ルピーはきっちり取られる。

↑泳げなければ使えない。そりゃ当然だ。泳いでいるときは無防備なので注意しよう。

闇の世界

闇の世界のワープルートは、なぜかひとつだけだ。あまり実用的ではないが、覚えておいて損はない。たまには使ってみよう。

←魔法屋の前の川。ハイリア湖の東へ。

←ハイリア湖の東。魔法屋の前の川へ。

ハイリア湖東岸へ

ハイリア湖の東岸は、なんにせよ泳がないと行けない。それなら、ワープを利用するのがかしこいやり方だ。攻撃の厳しい闇の湖は通りたくないしね。

↑こんな場所はなるべく通りたくないねえ。

魔法陣

光の世界から闇の世界へ行くための魔法陣は、各地に散らばっている。全部で８ヵ所もあるのだが、これくらいは頭にたたき込んでおいてほしい。魔法陣の場所を忘れたりすると、すごく面倒なのだ。

光の世界　魔法陣の場所

魔法陣には２種類ある。普段から２つの世界を行き来するために使うものと、特定のイベントで使用されるものである。

最初から開いているものがひとつあるが、ハンマーがないとだめとか、他のものにはすべて条件が付く。どちらにせよ、使うのは闇の世界に行ってからだ。

←これは最初に使用する魔法陣。ヘブラ山の山頂にあるのだ。

魔法陣全図解

すべての魔法陣と、その到着地点の写真を紹介しよう。やっぱり、こういうことは目で見て覚えるのが一番だ。

場所を目で覚えよう

・ヘブラ山の西側山頂。これが最初に入る魔法陣になるだろう

・東の神殿の南の窪地にも。これはハンマーがないと使えない

・沼地帯の北の彫像に囲まれた場所。これもハンマーが必要だ。

・カカリコ村の北。便利な場所だが、黒い石を持てないとだめ。

・幸せの泉の前。これも黒い石。氷の神殿に入るための魔法陣

・砂漠の南の台地。黒い石。これは悪魔の沼地に行くため。

・ヘブラ山の山麓東側。ヘブラ山・デスマウンテンの移動用

・ヘブラ山の東側山頂、亀岩のダンジョンに入るためのもの

・デスマウンテンの西側山頂。山岳地帯のメインルートだ。

・闇の神殿の南側。すぐそばに妖精の泉があるのがうれしい

・氷のほこらに近い位置。これは使う頻度が高いだろう

・はぐれ者の村からドクロの森への道の途中。これもよく使う。

・氷の神殿の西側。氷の神殿に入るために使うのみだ。

・悪魔の沼地の魔法陣以外にこのエリアに入る方法はない。

・これは利用頻度が低そうだ。あまり意味がない

・亀岩の背中。終盤で何度か使うことになるだろう。

光

闇

ゼルダの伝説 神々のトライフォース
ワールドガイドブック

編著者	株式会社ヘッドルーム	
	企画・構成	石埜三千穂
	デザイン・レイアウト	瀧上園枝
	マップ制作	戸田秀実
	本文イラスト	金澤尚子
		田中としひさ
		辻元文子
		石埜三千穂
	アシスタント	小森ゆみ
発行者	塚田友宏	
発行所	株式会社大陸書房	
	東京都文京区本郷2-6-4（〒113）	
	Tel:03(3814)7441 Fax:03(3814)5890 営業	
	Tel:03(3811)4313 Fax:03(3814)7760 編集	
	郵便振替 東京1-56612	
印刷所	神谷印刷株式会社	

乱丁・落丁のものは、小社へ直接お送りください。
郵送料小社負担にて新本とお取り替えいたします。
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-8033-3874-4

ISBN4-8033-3874-4 C2055 P1200E
定価1,200円（本体1,165円）